Mit Doppel-DVD • PlayStation • Xbox • Nintendo 01/2016

DVD

GamePro



PS4 oder XBOX ONE

Die aktuellen Konsolen heben jetzt erst richtig ab – wo lohnt der Einstieg?

FALLOUT 4

XXL-TEST: Deshalb kommen Rollenspieler nicht an Bethesdas brutal gutem Endzeit-Epos vorbei

TOMB RAIDER

TEST: Warum Rise of the Tomb Raider ein würdiger Uncharted-Konkurrent ist

STAR WARS



TEST: Ist die Macht mit dem Multiplayer-Shooter Star Wars: Battlefront?

HISTORY-SPECIAL: Heinrich Lenhardt entführt in die Geschichte der Star Wars-Spiele.

01/16 € 5,50
Schweiz SFR 8,60 · Österreich, Benelux € 6,35
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 7,45



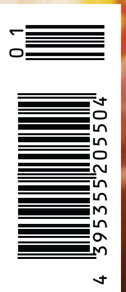




Foto: Petra Schmitz

Jetzt geht's erst richtig los!

Alte Chefredakteurs-Weisheit: Auf das Titelbild eines Spielemagazins gehört ein Spiel! Als Motiv nimmt man möglichst einen Typen mit Knarre, der richtig grimmig vom Kiosk-Regal guckt. Hardware bringt man – wenn überhaupt – nur zum Launch von neuen Geräten aufs Cover. Idealerweise mit ordentlich Konfliktpotenzial, etwa »Konsole X vs. Konsole Y«. Genau das haben wir vor rund zwei Jahren in der Ausgabe 12/2013 gemacht, als PlayStation 4 und Xbox One zum ersten Mal auf die Kunden losgelassen wurden. Vor einem Jahr gab's eine weitere Bestandsaufnahme. Und jetzt prangen die beiden Kisten wieder auf der GamePro. Aber warum, wo doch der Launch mittlerweile zwei Jahre her ist und die Geräte fest im Markt etabliert sind?

Ganz einfach deshalb, weil sich seit dem Start im Herbst 2013 jede Menge getan hat. Microsoft hat sich bei der Xbox One vom Multimedia-Fokus und dem ungeliebten Kinect-Sensor verabschiedet. Dafür gibt es seit Kurzem eine nagelneue Benutzeroberfläche inklusive Abwärtskompatibilität zur Xbox 360. Sony schraubt ebenfalls ständig am Betriebssystem der PS4 und fügt regelmäßig neue Funktionen hinzu, zuletzt etwa die Communities. Außerdem steht wohl über kurz oder lang die Europa-Einführung von PlayStation Now bevor, Sonys Streaming-Service für Spiele. Und frisch angekündigt: Bald werden auch Klassiker von der PlayStation 2 auf der PS4 laufen.

Die Spiele entscheiden

So schön diese Verbesserungen an Firmware und Betriebssystem auf beiden Systemen sind, viel wichtiger sind für uns natürlich die Spiele! Und auch hier kommt zwei Jahre nach dem Start der neuen Konsolen endlich richtig Bewegung in die Sache, und die Hardware zeigt, was sie wirklich draufhat. Das liegt vor allem daran, dass der Übergang von der letzten zur aktuellen Hardware-Generation nun endgültig abgeschlossen ist. Call of Duty: Black Ops 3 dürfte einer der letzten »großen« Titel sein, von dem es noch Versionen für PS3 und Xbox 360 gibt. Die unterscheiden sich drastisch von den Fassungen für PS4 und Xbox One. Wer das mal in Bewegung sehen will, schaut bei den Kollegen von Candyland auf Youtube vorbei (youtube.com/candylandgs). Reine »Current Gen«-Spiele wie Star Wars: Battlefront oder Rise of the Tomb Raider (momentan noch Xbox-exklusiv) zeigen dafür, was heutzutage technisch geht, wobei das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht sein dürfte. Alles über die Entwicklung von PS4 und Xbox One seit ihrem Launch, über die besten Spiele dafür und natürlich auch über die kommenden Hits lest ihr in unserer großen Titelgeschichte ab Seite 14.

Apropos groß: Selten war der Testteil in einer GamePro-Ausgabe so fett wie diesen Monat. Logisch, schließlich stehen mit Fallout 4, Rise of the Tomb Raider, Star Wars: Battlefront, Call of Duty: Black Ops 3 oder dem Reboot von Need for Speed aktuell die wichtigsten Spiele des Jahres im Regal. Und wo wir gerade bei wichtigen Dingen sind: Während ihr das hier lest, sitzen wir von der Redaktion vielleicht schon geschlossen im Kino, um uns »Star Wars: Das Erwachen der Macht« anzusehen. Zur Vorbereitung auf dieses Pop-Kultur-Ereignis empfehlen wir dringend den Star-Wars-Artikel auf Seite 78. Auf satten zwölf ebenso unterhaltsamen wie interessanten Seiten entführt euch Heinrich Lenhardt in die wechsel- und manchmal leidvolle Geschichte der Star-Wars-Spiele.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen (und im Kino)!

Eure GamePros

Inhalt

NEWS

8 Aktuelle News
10 Kolumne: Eindringlich echt
11 Kolumne: Danke fürs Anderssein
12 Und jetzt ihr
13 Umfrage: Star Wars: Battlefront

TITELSTORY

14 PlayStation 4 vs. Xbox One: Ein Rückblick
16 PlayStation 4: So holt ihr mehr heraus
17 PlayStation 4: Das kann die neue Firmware!
18 Xbox One: Tipps und Tricks
19 Xbox One: Das ist das neue Dashboard!
20 Die besten Multiplattformspiele für PS4 und Xbox One
22 Die besten Exklusivspiele: Was spricht aktuell für PS4 oder Xbox One?
24 Die kommenden Exklusiv-Hits für PS4 und Xbox One

VORSCHAU

26 Uncharted 4: A Thief's End
28 Gran Turismo Sport
30 Overwatch



36 *Star Wars: Battlefront*



14 PlayStation 4 oder Xbox One



78 *Krieger der Sterne*



60 *Rise of the Tomb Raider*



56 *Call of Duty: Black Ops 3*



GAMECHECK

Alle News, Vorschauen und Tests dieser Ausgabe nach System sortiert:

PlayStation 4

Assassin's Creed Syndicate ... 21
Batman: Arkham Knight ... 21
Bloodborne ... 22
Call of Duty: Black Ops 3 ... 56
Darksiders 3 ... 8
Detroit: Become Human ... 8
Driveclub ... 22
Fallout 4 ... 40
Gran Turismo Sport ... 28
Grand Theft Auto 5 ... 21
Horizon: Zero Dawn ... 24
Life is Strange ... 66
Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain ... 20
Need for Speed ... 52
Overwatch ... 30
Project Cars ... 20
Star Wars: Battlefront ... 36
Street Fighter 5 ... 24
Tales from the Borderlands ... 68
The Evil Within ... 20
The Last Guardian ... 24
The Last of Us: Remastered ... 22
The Witcher 3: Wild Hunt ... 20
Uncharted 4 ... 26
Until Dawn ... 22
Wolfenstein: The New Order ... 20

PlayStation 3

Call of Duty: Black Ops 3 ... 56
Life is Strange ... 66
Tales from the Borderlands ... 68

Xbox One

Assassin's Creed Syndicate ... 21
Batman: Arkham Knight ... 21
Call of Duty: Black Ops 3 ... 56
Crackdown 3 ... 25
Darksiders 3 ... 8
Fallout 4 ... 40
Forza Motorsport 6 ... 23
Gears of War 4 ... 25
Grand Theft Auto 5 ... 21
Halo 5: Guardians ... 64
Killer Instinct ... 23
Life is Strange ... 66
Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain ... 20
Need for Speed ... 52
Ori and the Blind Forest ... 23
Overwatch ... 30
Project Cars ... 20
Quantum Break ... 25
Recore ... 25
Rise of the Tomb Raider ... 60
Scalebound ... 25
Star Wars: Battlefront ... 36
Tales from the Borderlands ... 68
The Evil Within ... 20
The Witcher 3: Wild Hunt ... 20
Wolfenstein: The New Order ... 20

Xbox 360

Call of Duty: Black Ops 3 ... 56
Life is Strange ... 66
Tales from the Borderlands ... 68

TEST

36 **Star Wars: Battlefront**
40 **Fallout 4**
52 **Need for Speed**
56 **Call of Duty: Black Ops 3**
60 **Rise of the Tomb Raider**
64 **Halo 5: Guardians – Multiplayer + Wertung**
66 **Life is Strange**
68 **Tales from the Borderlands**

MAGAZIN

70 **Analoge Computerspiele in Essen: Brett statt Bildschirm**
74 **Faszination Gran Turismo: Der Ferrari unter den Rennspielen**
78 **Krieger der Sterne: Die Geschichte der Star-Wars-Spiele**
94 **Retro Hall of Fame: The Hunt for Red October**
98 **Mal Ernsthaft**

TECHNIK & ZUBEHÖR

91 **Xbox One Elite Controller**

SERVICE

3 **Editorial**
6 **DVD-Inhalt**
7 **DVD-Inlay**
32 **Pflichtspiele**
33 **Leser-Charts**
33 **Most Wanted**
34 **Teamseite**
35 **Test-Tweets**
97 **Next**
97 **Impressum**

Inhalt DVD/HD

Artikel mit DVD-Beitrag werden durch **Video auf DVD** unten auf der Seite gekennzeichnet.



FALLOUT 4

Michael Graf hat sich eine komplette Woche in unserem Spielezimmer eingeschlossen, um euch das epischste Testvideo der GamePro-Geschichte zu präsentieren.



RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft kehrt als wild ballernde Grabräuberin zurück – und bringt diesmal auch Qualitäten der Ursprungsserie mit. Der Xbox-Exklusiv-Titel im Test!



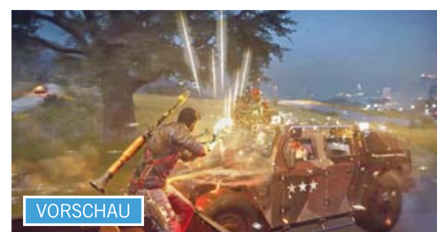
KOMMENDE PS4-HIGHLIGHTS

Welche Exklusivspiele erwarten PS4-Fans 2016?



KOMMENDE XBOX-ONE-HIGHLIGHTS

Welche Exklusivspiele erwarten Xbox-Fans 2016?



JUST CAUSE 3

Wieviel Schabernack treibt Rico Rodriguez diesmal?



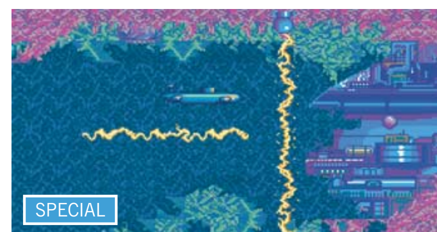
HALO 5: GUARDIANS

Der Master Chief räumt wieder auf.



FASZINATION GRAN TURISMO

Was macht den »Real Driving Simulator« aus?



RETRO HALL OF FAME HUNT FOR RED OCTOBER

U-Boot-Action auf dem SNES.

Kompletter DVD-Inhalt

VORSCHAU

- Dark Souls 3: Stresstest-Fazitvideo
- Far Cry: Primal – Gamewatch (nur HD-Seite)
- Just Cause 3
- Kommende PS4-Highlights
- Kommende Xbox-One-Highlights

TEST

- Assassin's Creed Syndicate
- Call of Duty: Black Ops 3 – Fazit (nur HD-Seite)
- Fallout 4
- Halo 5: Guardians
- Rise of the Tomb Raider
- Watch Dogs

SPECIAL

- 10 Spiele auf dem Mond
- Assassin's Creed Syndicate: Flops
- Assassin's Creed Syndicate: Tops
- CoD Black Ops 3: Werbung oder Wahrheit? (nur HD-Seite)
- CoD Black Ops 3: Vergleich der beiden Storykampagnen
- Fallout 4: Flops
- Fallout 4: Tops
- Fallout 4: Unboxing der Pip-Boy-Edition
- Faszination Gran Turismo
- Halo 5: Flops
- Halo 5: Tops
- Halo 5: Unboxing der Limited Collector's Edition (nur HD-Seite)
- Halo 5: Werbung oder Wahrheit (nur HD-Seite)
- Ist Rainbow Six Siege das nächste Evolve? (nur HD-Seite)
- Retro Hall of Fame: The Hunt for Red October
- Xbox One Elite Controller Unboxing

So spielt ihr die DVD auf eurer Konsole ab:

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die GamePro-DVD in Standardauflösung; auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und PC ansehen könnt. PS4, Xbox One und Wii U unterstützen die HD-Wiedergabe derzeit nicht.

360 Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, weil eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3 PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser und ruckelfreier funktioniert es allerdings, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.

VORSCHAU

- Dark Souls 3: Stresstest-Fazitvideo
- Far Cry: Primal – Gamewatch (nur HD-Seite)
- Just Cause 3
- Kommende PS4-Highlights
- Kommende Xbox-One-Highlights

TEST

- Assassin's Creed Syndicate
- Call of Duty: Black Ops 3 – Fazit (nur HD-Seite)
- Fallout 4
- Halo 5: Guardians
- Rise of the Tomb Raider
- Watch Dogss

SPECIAL

- 10 Spiele auf dem Mond
- Assassin's Creed Syndicate: Flops
- Assassin's Creed Syndicate: Tops
- CoD Black Ops 3: Werbung oder Wahrheit? (nur HD-Seite)
- CoD Black Ops 3: Vergleich der beiden Storykampagnen
- Fallout 4: Flops
- Fallout 4: Tops
- Fallout 4: Unboxing der Pip-Boy-Edition
- Faszination Gran Turismo
- Halo 5: Flops
- Halo 5: Tops
- Halo 5: Unboxing der Limited Collector's Edition (nur HD-Seite)
- Halo 5: Werbung oder Wahrheit (nur HD-Seite)
- Ist Rainbow Six Siege das nächste Evolve? (nur HD-Seite)
- Retro Hall of Fame: The Hunt for Red October
- Xbox One Elite Controller Unboxing

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die GamePro-DVD in Standardauflösung; auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und PC ansehen könnt. PS4, Xbox One und Wii U unterstützen die HD-Wiedergabe derzeit nicht.

360 Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, weil eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3 PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser und ruckelfreier funktioniert es allerdings, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.

GAMEPRO DVD 1/2016 Fallout 4

1/2016

GAMEPRO HD

FALLOUT 4

DETROIT: BECOME HUMAN PS4

Neues Spiel von Quantic Dream

Detroit: Become Human ist das neue Projekt von Quantic Dream (Heavy Rain, Beyond: Two Souls). Studioleiter David Cage hat das Projekt im Rahmen der Sony Pressekonferenz auf der Paris Games Week zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Das Spiel basiert auf der Techdemo »Kara« von 2012, die das Studio für die PS3 entwickelt hatte, um die Möglichkeiten der Konsole auszuloten.


Die Schauspielerin Valorie Curry verkörpert in Detroit: Become Human eine Androidendame mit einem Bewusstsein.

Der Name ist Programm, aus der ehemaligen »Motor City« ist im Spiel allerdings inzwischen die »Android City« geworden. Die Schauspielerin Valorie Curry (»The Following«) verkörpert darin die frisch vom Montageband gerollte Androidendame Kara, die auf der Suche nach einer Identität durch die Straßen der Stadt streicht und dabei sowohl mit den Licht- als auch den Schattenseiten dessen konfrontiert wird, was Menschsein bedeutet. Die philosophische Frage dahinter (Was macht uns zu Menschen? Verstand? Bewusstsein?) ist aktuell ja eine ganz heiße Nummer in der digitalen Unterhaltung. Die letzten prominenten Beispiele, die sich damit auseinandergesetzt haben: Soma und Fallout 4.

Detroit: Become Human erscheint exklusiv für die PlayStation 4. Cage äußerte sich in Paris nicht zum Releasetermin. Wir rechnen allerdings frühestens im Weihnachtsgeschäft 2016 mit dem Titel.

THE LEGEND OF ZELDA Wii U

Kommt ganz sicher 2016

Wir erinnern uns: Im Juli dieses Jahres hatte Nintendo im Rahmen eines Finanz-Reports den Releasetermin für The Legend of Zelda von 2016 auf »tbd« (»to be dated«) geändert. Es gab also einfach plötzlich keinen Releasetermin mehr. Viele Fans befürchteten, dass die Veröffentlichung des Action-Adventures möglicherweise sogar erst 2017 erfolgen könnte. Doch in der jüngsten Episode von Nintendo Direct wurde wieder 2016 als Erscheinungsjahr genannt. Winter 2016? Das wäre dann zwar fast wie 2017, aber immerhin. Und wer bis dahin nicht auf Link verzichten kann, freut sich auf das HD-Remaster von Twilight Princess, das am 4. März 2016 erscheinen soll. Die Neuauflage wird unter anderem eine aufgebohrte Grafik bieten, was sich vor allem in Form von detaillierteren Texturen, einer höheren Auflösung sowie besserer Beleuchtungseffekte bemerkbar machen



Nächstes Jahr soll The Legend of Zelda also dann doch für die Wii U erscheinen. Wir hoffen, dass Nintendo das nicht noch mal ändert.

soll. Des Weiteren soll Twilight Princess HD Support für Amiibo-Figuren bieten. Neben einer neuen Wolf-Link-Figur werden auch die Zelda-Charaktere aus Super Smash Bros. (Zelda, Toon Link, Ganondorf) unterstützt. Außerdem plant Nintendo ein Bundle, das sowohl das Spiel, als auch die Wolf-Link-Figur und den Soundtrack enthält.

DARKSIDERS 3 PS4 • One

Der dritte Reiter


Darksiders 3 kommt! Die Deathinitive Edition von Darksiders 2 (Bild) sollte die Fans nur für den neuen Teil aufwärmen.

Der Publisher Nordic Games arbeitet derzeit tatsächlich am Action-Adventure Darksiders 3. Das hat ein Nordic-Games-Mitarbeiter im Steamforum verraten. Demnach war die Neuveröffentlichung von Darksiders 2 als Deathinitive Edition zur Reaktivierung der Fans gedacht. Dadurch soll die Marke wieder in den Medien auftauchen und sich in den Köpfen der Fans in Erinnerung rufen, bevor man sich an einen dritten Teil macht. Zwar gab es bisher schon Hinweise und Andeutungen zu Darksiders 3, jedoch hat noch keiner der Macher so offen über einen dritten Teil gesprochen. Konkret heißt es: »Darksiders 2 Deathinitive Edition war nur der Anfang. Nachdem wir die Marke gekauft hatten, haben wir nach Optionen für Darksiders 3 gesucht. Das Remaster war nur ein Weg, um Aufmerksamkeit für die Marke zu generieren, die Community zu reaktivieren und eine bessere Startposition für Darksiders 3 zu haben.« Mehr Details gibt es noch nicht, auch eine offizielle Ankündigung steht noch aus. Fans der Action-Reihe um die Vier Apokalyptischen Reiter dürften aber froh sein, dass Nordic Games mehr als nur einen Re-Release der ersten beiden Teile plant.


DayZ schafft's wohl erst im Frühjahr 2016 auf die Xbox One.

DAYZ PS4 • One

Konsolen-Alpha muss warten

Dass DayZ irgendwann auch für die PlayStation 4 und die Xbox One erscheinen wird, hat Bohemia Interactive bereits vor geraumer Zeit angekündigt. Seitdem wurde es allerdings merklich still um die Konsolenversion des Survival-Spiels, das auch auf dem PC noch immer nicht die Beta-Phase erreicht hat. DayZ soll aber bald im Rahmen des neuen Game-Preview-Programms auf die Xbox One kommen, bei dem genau wie bei Steams Early-Access-Programm noch nicht fertiggestellte Spiele gekauft werden können. Mit »bald« meinen wir allerdings erst Anfang 2016. Denn per Twitter haben die Entwickler nun bekannt gegeben, dass der Fokus weiterhin auf der Fertigstellung der PC-Version liegt.

US-STUDIE

Mehr Frauen als Männer besitzen eine Spielkonsole

Darf man einer neuen Studie des amerikanischen Pew Research Centers Glauben schenken, gibt es zumindest in den USA mittlerweile mehr Konsolenspielerinnen als -spieler.

Den Ergebnissen der Umfrage unter 1.900 Teilnehmern zufolge besitzen in den USA 40 Prozent der Erwachsenen eine eigene Konsole in ihrem Haushalt. Interessant ist dabei die Verteilung auf Frauen und Männer: 42 Prozent der US-Bürgerinnen nennen eine Videospielkonsole ihr Eigen. Dem gegenüber stehen lediglich 37 Prozent männliche Konsolenbesitzer. Als Konsolen sind hier übrigens klar Xbox- und PlayStation-Geräte definiert. 2010 kam eine ähnliche Umfrage noch zu einem leicht anderen Ergebnis: Damals besaßen 45 Prozent der befragten Männer eine Konsole, während es bei den Frauen lediglich 40 Prozent waren.

Auch bei den Tablets und E-Book-Readern machen Frauen die deutlich größere Gruppe aus. Die Männer dominieren hingegen beim Nutzen von Smartphones, PCs und Notebooks. Eher als eine Art Randerscheinung lassen sich wiederum Handheld-Konsolen wie die PlayStation Vita oder der Nintendo 3DS klassifizieren. Diese finden lediglich in 14 Prozent aller US-Haushalte Verwendung. Männer und Frauen liegen hier gleichauf. Die Handheld-Werte haben sich überdies seit 2009 nicht verändert.


Nicht nur in von Männern dominierten Spielen haben Frauen mittlerweile Einzug gehalten, auch vor den Konsolen sitzen immer mehr Frauen.

GAMERGATE

Buch und Film in Planung

Während Gamergate für die meisten eher ein Feldzug gegen vermeintlich gekaufte Spielejournalisten und die Moral in der Branche war, war die Internet-Bewegung für die Entwicklerin Zoe Quinn ein äußert persönliches Erlebnis. Den Auslöser für die Gamegate-Diskussion markierte der Blog-Eintrag ihres wütenden Ex-Freundes, der ihr vorwarf, ihn mit einem Journalisten betrogen zu haben – um, so wurde später mehrfach unterstellt, den Journalisten zu einer positive Berichterstattung über die eigenen Spiele (insbesondere über das Indie-Spiel Depression Quest) zu bewegen. Belegt wurde nichts davon, allerdings sah sich Quinn alsbald mit massiver Kritik und Anfeindungen konfrontiert, Vergewaltigungs- und Morddrohungen inklusive. Ihr Leben damit hält Quinn nun in ihrem Buch »Crash Override: How To Save The Internet From Itself« fest. Das soll im September 2016 auf den Markt kommen. Obwohl es bis dahin noch etwas hin ist, ist schon ein Film geplant. Produzentin Amy Pascal, die aktuell am »Ghostbusters«-Reboot tüftelt, hat die Filmrechte des Buchs erworben. Momentan ist als Titel »Control Alt Delete« im Gespräch und die Rolle der Zoe Quinn könnte an niemand Geringeren als Hollywood-Schauspielerin Scarlett Johansson gehen, wie die amerikanische Filmwebseite Deadline berichtet.





Die Indie-Entwicklerin Zoe Quinn (links) will ihre Gamergate-Erfahrungen in einem Buch verarbeiten. Bekannt wurde sie vor allem für das Spiel Depression Quest (rechts).

NEWS

ENTSCHEIDUNGEN IN LIFE IS STRANGE

Erschütternd echt

Life is Strange hat Maurice Weber mehr erschüttert als The Witcher 3 und The Walking Dead. In seiner Kolumne erklärt er, warum – und was andere Entwickler daraus lernen können.

Der Autor

Maurice Weber ist ein gefühlskaltes Monster, das (fast) völlig teilnahmslos über Leben und Tod in Rollenspielen und Adventures entscheidet. Umso überraschter war er, als ihm Life is Strange so gekonnt unter die Haut ging.

In Spielen bin ich unverwundbar. Oder fühle mich so und kann daher zumindest mittelbequem über dem Geschehen schweben. Selbst in einem erzählerischen Meisterwerk wie The Witcher 3, das voller harter Entscheidungen steckt und mich mit gnadenlosen Konsequenzen für mein Tun nicht verschont. Aber letztlich bin ich eben doch ein Monstertöter, der absurde Dinge treibt. Ich muss mich entscheiden, ob ich einem pulsierenden Herzen unter einem Baum oder einem Gemälde dreier Hexen mehr vertraue. Und ja, das ist eine tolle Quest. Ich habe lange darüber gegrübelt. Aber richtig tief betroffen hat sie mich nicht.

Genauso wenig übrigens wie der Großteil von The Walking Dead. Telltales Adventure fußt zwar schon eher in der Realität, es thematisiert den Untergang unserer Zivilisation und wie Menschen damit klarkommen. Ein spannendes Gedankenexperiment, aber auch keine Frage, die ich jemals für mich selbst beantworten muss. Im echten Leben muss ich niemals entscheiden, wer von Zombies gefressen wird und wer nicht. Die unrealistische Kulisse schwächt die Gefühlswirkung ab. Obwohl The Walking Dead einige enorm emotionale Höhepunkte inszeniert, steht so doch immer eine halbwegs sichere gläserne Wand zwischen mir und dem Geschehen. Life is Strange schafft es in seinen besten Momenten, diese gläserne Wand zu zerschmettern. Und hat mich damit ehrlich erschüttert.

Spiele, die das Leben schreibt

Das hat Life is Strange auf denkbar einfache Weise geschafft. Es konfrontiert seine Heldin Max – also mich, den Spieler – mit Situationen, die ich vielleicht noch nie selbst erlebt habe, aber doch erleben könnte. Okay, ich spiele eine zeitreisende Teenagerin – aber die größte Stärke von Life is Strange ist eben, wie wenig das ausmacht. Ich kann fast jederzeit ein paar Minuten zurückspulen, Dialogantworten zurücknehmen und neue ausprobieren. Gerade das zwingt das Spiel aber dazu, mich vor Entscheidungen zu stellen, bei denen ich nicht sofort erkennen kann, was »richtig« oder »falsch« ist – oder bei denen solche simplen Kategorien gleich komplett versagen. Und auch wenn ich alle möglichen Entscheidungen durchspiele, muss ich doch eine wählen, mit der ich langfristig leben will. Am besten lässt sich darüber am konkreten Beispiel reden. Wer Life is Strange noch spielen möchte, sollte den folgenden Spoiler-Absatz aber lieber überspringen.

Spoiler (in Spiegelschrift)

Die vierte Episode Dark Room beginnt eigentlich auch mit einer dieser abgefahrenen Spielesituationen: Ich bin Jahre zurückgereist, um den Vater von Max' bester Freundin Chloe vor dem Tod zu retten. Zurück in der Gegenwart stelle ich entsetzt fest, dass ich damit nur ein Unglück gegen ein anderes getauscht habe. Mit dem Auto, das Chloes Vater ihr zum Geburtstag geschenkt hatte, gerät sie in einen Unfall und sitzt seitdem querschnittsgelähmt im Rollstuhl. Das Spiel nimmt sich Zeit, mir Chloes neue Situation näherzubringen. Dass sie wieder einen Vater und eine liebende Familie hat. Aber auch, wie diese Familie mit Millionenschulden für Chloes Behandlung kämpft und ihre Gesundheit sich trotzdem nur immer weiter verschlechtert. Max schwört, für ihre Freundin da zu sein, und die beiden verbringen einen Abend mit Filmen und Fotos von früher. Am nächsten Morgen hat Chloe einen Entschluss gefasst: Dies soll ihre letzte Erinnerung sein, sie möchte sterben. Und weil sie das nicht alleine kann, soll Max ihr die tödliche Dosis verabreichen. Also ich.

Es war nicht das erste Mal, dass ich mich einfach nur fragte: »Was mache ich da jetzt?« Wie schwierig die Entscheidung fällt, zeigt die Statistik am Ende der Episode, die Spieler sind fast genau in zwei Hälften gespalten. Life is Strange stellt mir Fragen, auf die es keine leichten Antworten gibt, die ich aber auch nicht einfach als Spiel oder Fantasy-Gedankenexperiment abtun kann. Fragen, mit denen echte Menschen zu kämpfen haben und mit denen sich die Gesellschaft auseinandersetzen muss: Selbstmord, Mobbing und Vergewaltigung. Themen, mit denen jeder von uns vielleicht eines Tages konfrontiert werden könnte.

Das verleiht auch meiner Spielentscheidung ein ganz anderes Gewicht, trifft mich persönlicher, zwingt mich zum tieferen Nachdenken. Und zeigt die einzigartige Macht von Spielen: Mich aktiv in die Haut eines anderen schlüpfen zu lassen. Nicht nur fremde Welten zu erleben, sondern auch bekannte aus einer fremden Perspektive. Klar, auch Life is Strange ist insgesamt kein realistisches Spiel, und seine Teenie-Charaktere klingen nicht unbedingt wie direkt aus dem Leben gegriffen. Aber es stößt mich in Lebenssituationen, denen ich noch nie zuvor in einem Spiel gegenüberstand. Und wirft damit letztlich vor allem eine Frage auf: Wieso machen das nicht noch mehr Spiele? ‹›

Die Entscheidungen in Life is Strange sind selten einfach.

Danke fürs Anderssein!

Fallout 4 ist nicht das Konsens-Rollenspiel geworden, auf das sich alle einigen können. Zum Glück, findet Heiko Klinge, denn für ihn ist Konsens vor allem eins: langweilig.



Der Autor

Heiko hört seit 1994 Bad Religion und spielt seit 1997 Fallout. Wenig bringt ihn mehr auf die Palme als die Behauptung, dass früher alles besser war – egal ob bei Spielen oder Musik. Sein besonderer Hass gilt dem Spruch: »Auf dem ersten Album waren sie ja noch cool, aber dann sind sie mir zu kommerziell geworden!« In Fallout 4 hat er bis dato rund 40 Stunden investiert, aber nach wie vor erst einen Bruchteil der Welt gesehen. Umso mehr irritieren ihn negative Reviews von Usern, die schon über 100 Stunden auf der Uhr haben. Warum verbringt man so viel Zeit mit einem Spiel, das einem keinen Spaß macht?

Ich liebe die Punk-Rock-Band Bad Religion. Seit 1994 habe ich mir jedes Album gekauft. Und seit 1994 muss ich mir deswegen dumme Sprüche anhören: »Wie kann man solch einen Krach bloß hören?«, »Bei denen klingt doch jeder Song gleich!«, oder – mein Favorit – »Früher waren die aber noch nicht so kommerziell!«

Und was hat das jetzt mit Fallout 4 zu tun? Ganz einfach: »Wie kann man sowas bloß zocken?«, »Bei denen ist doch jedes Spiel gleich!«, oder – mein Favorit – »Früher waren die aber noch nicht so casual!« Erkannt? Auch meine Antwort ist übrigens in beiden Fällen identisch: »Na und? Mir gefällt's!«

Worauf ich hinaus will: Die Musik von Bad Religion ist genauso Geschmackssache wie das Gameplay von Fallout 4. Und Geschmackssachen finde ich grundsätzlich super. Denn wenn jeder das Gleiche gut findet, dann hat das entsprechende Medium meist ein großes Problem. Das hören wir täglich im Radio bei den Hits der 80er, 90er und dem Besten von heute. Das sehen wir im Kino beim tausendsten Superheldenfilm. Und ja, das spielen wir auch immer mehr. Etwa wenn ich bei Mittelerde: Mordors Schatten das Gefühl habe, eine Herr-der-Ringe-Mod für Assassin's Creed zu spielen. Wenn ich als MOBA-Noob auf den ersten Blick ein League of Legends nicht von einem Heroes of Newerth oder einem DOTA 2 unterscheiden kann. Oder wenn sich die Nahkampfsysteme von Batman: Arkham Knight, Mad Max und Assassin's Creed Syndicate – bös gesagt – nur in der Farbe der Kontertaste unterscheiden.

Genau wie bei der Musik schätze ich auch bei Spielen eine unverkennbare Handschrift. Und deswegen bin ich dankbar für Fallout 4. Wie Michael so wunderbar in seinem Test herausarbeitet, ist es nämlich durch und durch ein Bethesda-Titel – mit allen Ecken und Kanten, die für mich nun mal irgendwie dazugehören. Angefangen beim speziellen Charaktersystem über die faszinierende Spielwelt bis hin zu altbekannten Schwächen wie der traditionell dünnen Hauptgeschichte.

Natürlich kann, darf und soll man Fallout 4 trotzdem kritisieren, schließlich meckere ich auch bei einem Bad-Religion-Album über eine drucklose Produktion oder den einen oder anderen schwächeren Song. Das ändert aber nichts daran, dass ich dieser Band mehr verzeihe als anderen. Weil einfach ich diesen speziellen Stil mag, diesen speziellen Sound, diese speziellen Texte.

Und ich würde mir wünschen, dass wieder mehr Spiele-Blockbuster eine eigene unverkennbare Handschrift haben. So wie ein GTA mit seiner zynischen Gesellschafts-Satire, ein Dark Souls mit seinem sadistischen Schwierigkeitsgrad und eben ein Fallout seinem gigantischen Abenteuer-Spielplatz. Denn per Marktforschung auf Massengeschmack getrimmte Konsenstitel gibt's schon mehr als genug. Genau wie schlechte Musik. ‹›



Typisch Fallout 4: Fans haben MTVs Beavis & Butthead im Charakter-Editor nachgebaut. Geschmackssache eben.



Die Songs von Bad Religion mögen sich für manche Leute alle gleich anhören, doch Heiko gefällt's. Geschmackssache!

Und jetzt ihr...

 post@gamepro.de  GamePro.de  facebook.com/GamePro.de  #jetztich



Rise of the Tomb Raider

 Tja, allmählich wird der grafische Quantensprung von der alten auf die neue Generation doch deutlich sichtbar, Zeit ist es auch geworden. Es kommen jetzt vermehrt Spiele wie Battlefront oder Tomb Raider heraus, die eine grafische Opulenz besitzen, die der neuen Generation gerecht wird. Und jetzt dürften dann auch so langsam die Skeptiker verstummen, die anfangs noch gesagt haben, dass zwischen der Generation Xbox360/PS3 und Xbox One/PS4 ein nur marginaler, kaum vorhandener grafischer Entwicklungsschritt stattgefunden hat. Das hat er nämlich sehr wohl, nur hat's eben noch nie so lange gedauert, bis dieser auch endlich deutlich sichtbar geworden ist. Mag vielleicht auch an den vielen HD-Remakes alter Hits der letzten Generation liegen, die es in dieser Häufigkeit wohl auch noch nicht gab. Auf jeden Fall kann man als Xbox-One-Besitzer echt froh sein über so einen (zeitlich) exklusiven Hammertitel, der wohl auch spielerisch einiges auf dem Kasten hat und den man durchaus schon als Konkurrent zu Uncharted sehen kann. Da fange ich doch glatt an, zu überlegen, ob ich mir neben meiner bereits vorhandenen PS4 nicht auch noch eine One anschaffen sollte. ***Hosty***

 Für einen nicht vorhandenen Multiplayer einen Minuspunkt zu geben, finde ich nicht gut. Vor ein paar Jahren habt ihr doch immer noch in Frage gestellt, ob denn wirklich jedes Spiel einen Multiplayer haben muss. Und heute wertet ihr die Spiele ab, wenn sie keinen haben. ***ZKRALF***



Zum Kritikpunkt »Kein Multiplayer«: Nur weil etwas nicht funktioniert, ist es doch kein Grund, es beim nächsten Mal einfach wegzulassen. Uncharted hatte ja anfangs auch keinen Multiplayer, und der macht mittlerweile richtig was her. Man hätte bei Rise sowohl den Multiplayer verbessern oder zum Beispiel einen Koopmodus integrieren können. Gerade für Letzteres hätten sich die optionalen Gräber als coole Koop-Highscore-Jagden angeboten. ***Heiko Klinge***

Fallout 4

 Danke für die sehr offenen Kommentare der Redaktion – sie zeigen gut die Ambivalenz gegenüber dem neuen Fallout. Mir fehlen zwar noch einige Spielstunden, aber es zeigt sich doch überdeutlich, dass die Messlatte im Bereich der Open-World-Games inzwischen sehr hoch liegt. Von daher ist das Spiel doch eher enttäuschend und bedient (vielleicht) eher die Nostalgiker der Reihe. ***Solaar***

 Ich denke es ist absolut klar, dass Fallout 4 einen Last-Gen-Ursprung hat. Es ist bereits lange in Entwicklung, und einiges von dieser Zeit wurde darauf verwendet, das eigentlich auf PS3 und 360 angepasste Spiel auf die neue Hardware zu portieren und weitestgehend aufzupolieren. Deshalb gleicht es im Gameplay fast genau Fallout 3, und deshalb ist die Technik nicht mehr wirklich zeitgemäß. Texturen, Animationen, Ladepausen beim Betreten von Höhlen und Gebäuden. Es ist sicher nicht schlecht und ich werde bestimmt noch eine Menge Spaß damit haben, aber es ist eigentlich eher Fallout 3.5 als Fallout 4. Das nächste Fallout wird dann vermutlich das richtige Next-Gen-Fallout werden. ***Nazarah***

 Ich war nie der große Fallout-Freak. Aber dennoch habe ich mich darauf gefreut. Ich hatte keinerlei Erwartungen an das Spiel. Somit bin ich weder enttäuscht noch begeistert. Tatsächlich bietet es weniger WTF-Momente als Fallout 3, und ich hadere ein bisschen mit der Spielwelt, weil sie nicht ganz so abwechslungsreich ist. Es gibt halt nur eine Handvoll Orte. Diamond City hat mich zum Beispiel gestört. Da dachte ich mir echt, das wird so eine fette, große Stadt, mit vielen Überlebenden und daher auch interessanten NPCs, aber nö ... Dennoch habe ich Spaß damit. Aber GOTY? Nein. In puncto Open World hat der alte weiße Hexer die Nase weit vorn. ***Graf Desmosedici***

 Eine Auflösung von 1080p finde ich wichtiger, solange das Spiel nicht zu langsam läuft oder gar zu ruckeln beginnt. Viel mehr kritisiere ich bei Spielen mit dieser Auflösung, dass Untertitel oder Bildschirmanzeigen oft viel zu klein ausfallen. Was am PC Sinn ergibt, ist auf einer Konsole, wenn man zwei Meter vom Fernseher entfernt auf der Couch sitzt, einfach nicht tragbar. ***Eric Christopher Ebelt***

 Am wichtigsten ist mir eine stabile Bildrate. Ich gebe mich auch mit nur 30 fps zufrieden, sofern diese konstant sind. Aber um die Frage zu beantworten: Ich würde 60 fps einer 1080p-Auflösung immer vorziehen. Die Bildrate ist mir einfach wichtiger. ***Dome Donomic***


bigspielor
#5 | 26. Okt 2015, 09:19

Zitat von BLACKOUTyo____:

> *Schon traurig dass ein Sony Troll als erster in der Xbox Test scheiße labert... bevor ein Remaster auf XboxTwo erscheint, kannst du dich ja solange mit den ganzen Remaster auf PS4 vergnügen sofern du sie alle noch nicht durch hast... hahaha komm lass uns trollen ich mach weiter dann, wenn wenn ein Remaster auf der XboxTwo erschein xD*

Du schon wieder!?

War schon ein mega Trollversuch von mir Halo5 ein Meisterwerk zu nennen.

Keine Ahnung was dein Problem ist?
Nachdem ich den Test gelesen hab juckt es mich in den Fingern, jedoch nicht genug um mir nur deshalb eine One zu kaufen.

Im Netz toben die Fanboy-Kriege: Xbox- und PlayStation-Besitzer beschimpfen und beleidigen sich gegenseitig. Muss das sein?



Die GamePro-Quest

Im letzten Heft wollten wir wissen, was euch in Spielen wichtiger ist, 1080p oder flüssige 60 Bilder pro Sekunde.

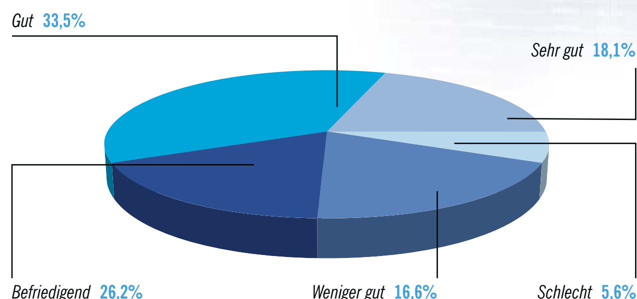
Diesmal lautet unsere Frage: Wie denkt ihr über Fanboy-Kriege zwischen Sony- und Microsoft-Spielern? Schreibt es uns per Mail an post@gamepro.de oder auf Facebook.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Nur mittelmächtig

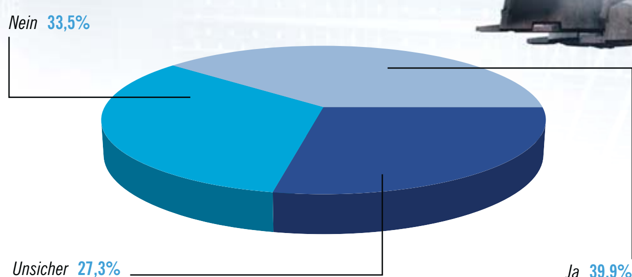
Der große Betatest von Star Wars: Battlelfront liefert ein gutes Stimmungsbild zum Multiplayer-Titel, wir haben über 10.000 Spieler befragt.

Wie hat euch die Beta gefallen?



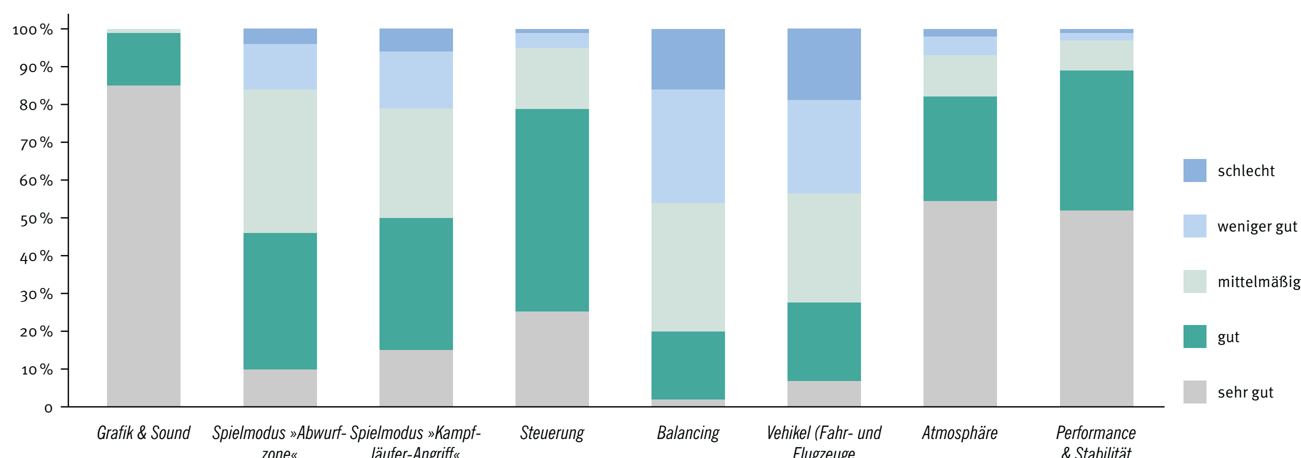
So richtig überzeugt hat die Beta nur rund 18 Prozent der Teilnehmer, immerhin weitere 35 Prozent fanden sie aber »gut«. Andererseits sind aber auch nur knapp 6 Prozent der Meinung, die Beta wäre richtig schlecht gewesen.

Erwägt ihr aufgrund der Beta den Kauf von Star Wars: Battlefront?



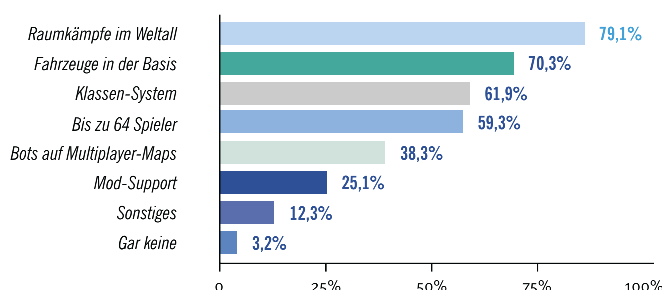
Rund 39 Prozent der Beta-Spieler erwägen den Kauf von Star Wars: Battlefront. Milchmädchenmäßig hochgerechnet auf die 9 Mio. Teilnehmer der Beta wären das rund 3,5 Mio. verkaufte Exemplare. Ob Electronic Arts das reicht?

Wie bewertet ihr die folgenden Aspekte der Beta von Star Wars: Battlefront?



Einhellige Meinung (knapp 85 Prozent): Die Präsentation ist super! Kaum jemand ist jedoch mit dem Balancing in der Beta zufrieden, gerade mal zwei Prozent vergeben hier ein »gut«. Aber das soll sich in der Release-Version ja auch noch ändern.

Welche Elemente der Vorgänger vermisst ihr im neuen Battlefront?



Jeder mag Weltraumkämpfe, folglich vermissen die meisten Spieler die Schlachten im All, dicht gefolgt von den Fahrzeugen und dem Klassensystem. Auch die großen Schlachten mit 64 Spielern waren in den Vorgängern offenbar beliebt.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de und GamePro.de mit ca. 10.800 Teilnehmern

ZWEI JAHRE PLAYSTATION 4 UND XBOX ONE

Kopf an Kopf?

Spannend von Anfang an: PlayStation 4 und Xbox One liefern sich auch zwei Jahre nach dem Start das vielleicht packendste Duell der Konsolengeschichte – zum Glück! Von Markus Schwerdtel



Röhrende Motoren, keuchende Läufer, der Kampf um Tausendstel-Sekunden – Wettrennen zwischen den Besten ihrer Disziplin lassen kaum einen Zuschauer kalt. Erst recht nicht, wenn die Kontrahenten keine Autos, Sportler oder Pferde sind, sondern milliardenschwere Firmen, die für einen Platz an der Spitze ihre Kriegskassen plündern. So ein Wettbewerb zwischen Titanen tobt seit Ende 2013, die Duellanten heißen PlayStation 4 und Xbox One bzw. Sony und Microsoft. Abseits von unsinnigen Fanboy-Debatten wollen wir uns anschauen, wie sich die beiden in den letzten zwei Jahren geschlagen haben – und wie wir als Spieler davon profitieren.

Microsoft: Erschwerte Bedingungen

Das ist selten im Konsolengeschäft: Als PS4 und Xbox One im Herbst 2013 an den Start gehen, sind sie auf Augenhöhe. Beide Geräte haben mit der PS3 bzw. Xbox 360 etablierte Vorgänger mit einer Reihe von exklusiven Spieleserien. Auch bei der Hardware gibt es keine so gravierenden Unterschiede, dass ein Sieger von Anfang an feststünde, kurz: Auf dem Papier sind die Chancen gleich.

Allerdings geht die Xbox One mit einer personellen Hypothek ins Rennen, dem damaligen Xbox-Chef Don Mattrick. Der ist zwar für den großen Erfolg der Xbox 360 mit verantwortlich, doch die Ankündigung der Xbox One gerät für ihn zum PR-Desaster. Ungeliebte Restriktionen wie Online-Aktivierungszwang, Kinect-Pflicht oder Gebrauchtspielsperre machen Matrick zum Buhmann der Spielerschaft; noch vor dem Launch verlässt er im Juli 2013 Microsoft Richtung Zynga. Der Schaden ist allerdings erst mal angerichtet, Mattricks Nachfolger Marc Whitten und später Phil Spencer haben bis heute an den Folgen zu knabbern.

Sony: Starker Start

Um in diesen Tagen im Vergleich zu Microsoft gut dazustehen, muss Sony vor allem eins machen: nichts. Außer einem süffisant-augenzwinkernden Video zur nicht vorhandenen Gebrauchtspiel-Sperre auf der PS4 (wir erinnern uns: PlayStation-Chef Shuhei Yoshida übergibt einem Kollegen einfach eine Disc) verhält sich Sony wie ein souveräner Gentleman und verkneift sich abfällige Kommentare zur Misere des Konkurrenten – lobenswert! Jack Trettons (damals der Chef von Sony Computer Entertainment America) Auftritt auf der E3 2013 wird zum Triumph – einfach weil er das Gegenteil von dem verspricht, was sein Microsoft-Pendant Mattrick androht: Games, Games, Games statt TV, TV, TV!

Mit nur einer Woche Abstand starten schließlich Xbox One und PlayStation 4 im November 2013 in den Markt. Microsoft hat mit Forza Motorsport 5 sowie dem hierzulande indizierten Dead Rising 3 starke Launch-Titel parat, und setzt am ersten Tag in allen Startländern zusammen über eine Million Geräte ab. Sony schafft diese Zahl allein schon mit den Verkäufen in Nordamerika, die PS4-Konsolen werden knapp und erzielen zum Weihnachtsgeschäft in Online-



Die Vorstellung der Xbox One gerät für den damals verantwortlichen Don Mattrick zum PR-Desaster. Kurz darauf verlässt er Microsoft und ungeliebte Features werden gestrichen.


Gemein, aber lustig: Sony-Boss Shuhei Yoshida demonstriert in einem Youtube-Video, wie die Weitergabe von Gebrauchtspielen auf der PS4 funktioniert.

TITELSTORY


No Man's Sky stiehlt auf der E3 2014 den anderen Titeln der Sony-Pressekonferenz die Show – obwohl es »nur« ein Indiespiel ist.


Rise of the Tomb Raider ist einer der starken Xbox-One-Exklusiv-Titel für das Weihnachtsgeschäft 2015.

Auktionen Mondpreise. Damit schieben sich die Japaner in der ersten Phase des Wettbewerbs an die Spitze – doch Microsoft gibt sich noch lange nicht geschlagen.

2014: Das Jahr der Ankündigungen
Nachdem 2014 die Faszination der neuen Hardware etwas abgeklungen ist, wendet sich die Aufmerksamkeit sowohl bei Sony als auch bei Microsoft den Spielen zu. Kein Wunder, der alte Spruch »Software sells Hardware« gilt natürlich auch in der aktuellen Generation. Zumal die groß angekündigten Multimedia-Features der neuen Konsolen zwar von den Spielern genutzt werden, aber kaum Kaufgrund sein dürften. Folglich konzentrieren sich beide Hersteller bei ihren E3-Pressekonferenzen ganz auf die Spiele, bei Microsoft fällt in der ganzen Präsentation kein einziges Mal das Wort »TV«. Das wirkt fast schon wie eine Entschuldigung bei den von Don Mattrick verprellten Fans. Phil Spencer kündigt eine ganze Reihe von Spielen an, viele davon allerdings erst für 2015.

Ähnlich ist es bei Sony: Andrew House (Chef von Sony Computer Entertainment) hat massenhaft interessante Spiele im Gepäck, doch Klopper wie Bloodborne oder gar Uncharted 4 sind noch in weiter Ferne. Bezeichnenderweise ist das für viele spannendste Spiel bei Sony der Indie-Titel No Man's Sky. Am Gesamtbild ändert sich zum Weihnachtsgeschäft 2014 jedoch nichts: Die PlayStation 4 verkauft sich nach wie vor besser als die Xbox One, obwohl es die mittlerweile auch ohne den ungeliebten Kinect-Sensor und damit zum gleichen Preis gibt.


Zu Beginn noch zwangsweise bei jeder Xbox One dabei, ist der Kinect-Sensor mittlerweile optional. Wir prophezeien: Die nächste Xbox kommt von Anfang an ohne.

Microsoft bläst zum Angriff
Das ohnehin hervorragende Spielejahr 2015 endet für Xbox-One-Besitzer besonders aufregend: Mit Forza Motorsport 6, Halo 5 und Rise of the Tomb Raider gibt es große Exklusivtitel, PlayStation 4-Besitzer müssen sich größtenteils mit Remasters wie Uncharted: The Nathan Drake Collection, dem Vita-Aufguss Tearaway Unfolded oder dem Motorrad-Addon für DriveClub begnügen. Dank EA Access spielt man auf der Microsoft-Konsole Titel wie Need for Speed oder Star Wars Battlefront schon früher. Und mit der Abwärtskompatibilität zur Xbox 360 liefert man gratis ein Feature, das sich Sony mit dem noch nicht mal in Deutschland gestarteten PlayStation Now bezahlen lässt. Immerhin soll aber die PlayStation 2 bald auf der PS4 emuliert werden können. Auch der leichte technische Vorteil der PlayStation 4 scheint bei aktuellen Multiplattform-Titeln nicht mehr so ins Gewicht zu fallen wie bisher, Fallout 4 sieht zum Beispiel auf beiden Plattformen nahezu gleich aus.

Kurz: Es entsteht der Eindruck, als würde sich Sony ein bisschen zu sehr auf den verdienten Lorbeeren ausruhen. Und vermutlich gibt es angesichts des momentanen Verkaufsvorsprungs auch keinen Grund zur Sorge – Microsoft hat noch immer eine lange, schwere Aufholjagd vor sich.



Nostalgie-Trip: Die PlayStation 4 wird in Zukunft auch Spiele der vorletzten Generation PS2 schlucken.

Wenn zwei sich streiten
Was wir als Spieler von diesem Kampf der Titanen haben, liegt auf der Hand: Abseits von kurzfristigen Vorteilen wie Preissenkungen oder günstigen Bundles zum Weihnachtsgeschäft profitieren wir vor allem auf lange Sicht: Sony und Microsoft werden auch weiterhin versuchen, sich mit guten Exklusivspielen oder neuen Funktionen für ihre Konsolen zu überbieten. Das verspricht vor allem für Multiplattformbesitzer stetigen Nachschub und ständige Innovationen, mal auf dem einen, mal auf dem anderen Gerät. Wenn der alte Grieche Heraklit mit seinem Spruch vom Krieg als Vater aller Dinge tatsächlich Recht hat, dann finden wir das im Fall von PlayStation 4 vs. Xbox One ausnahmsweise mal gut. ‹›

PLAYSTATION 4

So holt ihr **mehr heraus**

Die PlayStation 4 ist eine tolle Konsole – und kann noch besser gemacht werden. Wir verraten, wie ihr versteckte und empfehlenswerte Funktionen aktiviert. Von Olaf Bleich und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Lightbar des PS4-Controllers einstellen
Seit dem Release der PlayStation 4 ärgern sich Spieler weltweit über die Helligkeit der Lichtleiste. Zwar verbraucht das Licht vergleichsweise wenig Akkuleistung, stört aber die Atmosphäre vor allem dann, wenn ihr in einem dunklen Raum spielt. Leider ist es auch mit Firmware-Update 3.11 nicht möglich, die Lightbar komplett abzuschalten. Immerhin könnt ihr die Helligkeit leicht anpassen. Wechselt dazu in die »Einstellungen« und dort in den Bereich »Geräte« im unteren Drittel des Auswahlmenüs. Hinter der Option »Controller« findet ihr ihr den Punkt »Helligkeit der DUALSHOCK 4- Leuchtleiste«. Nun wählt ihr zwischen »Stark (Standard)«, »Mittel« und »Schwach« und reguliert so die Lightbar-Intensität.

Den Fernseher mit der PS4 einschalten
Geht in den Bereich »Einstellungen« und von dort in »System«. Hier findet ihr die Option »HDMI-Geräteverbindung aktivieren«. Setzt ihr hier das Häkchen, übernimmt die PlayStation 4 das Kommando. Sobald ihr die Konsole einschaltet, wechselt der TV automatisch auf den entsprechenden HDMI-Kanal oder geht selbständig an. Das erspart euch die Suche nach der Fernbedienung.

Den Ruhemodus richtig nutzen
Die im Ruhemodus verfügbaren Funktionen findet ihr in den »Energiespar-Einstellungen«. Aktiviert ihr die Stromversorgung der USB-Ports, könnt ihr euren Controller im Ruhemodus aufladen. Bleibt die Konsole mit dem Internet verbunden, lädt sie selbständig Updates herunter oder setzt Downloads fort. Besonders nützlich ist die »Anwendung anhalten«-Funktion: Mit ihr pausiert ihr das Spiel und steigt später wieder ein, ohne die Anwendung neu starten zu müssen.

Die PlayStation-App verwenden
Companion-Apps sind häufig oft bloße Spielereien mit wenig Mehrwert. Die PlayStation-App für iOS und Android aber besitzt eine ganze Reihe nützlicher Funktionen. Registriert dazu zunächst euer Endgerät auf der PlayStation 4. Wechselt dazu in die »Einstellungen« und anschließend in den Bereich »PlayStation App Verbindungseinstellungen«. Danach könnt ihr beispielsweise unterwegs den PlayStation Store ansteuern und dort Spiele einkaufen, bei PlayStation Plus der Bibliothek hinzufügen oder sie vorbestellen. Der Clou: Befindet sich die Konsole im Ruhemodus, lädt sie nun automatisch die Neuerwerbungen herunter.

Smartphone oder Tablet als Tastatur
Die PlayStation-App verbindet Smartphone oder Tablet via WLAN mit der PlayStation 4. Auf diesem Weg könnt ihr eure mobilen Endgeräte auch als Second Screen oder Tastatur benutzen. Gerade wenn ihr über eure Konsole Inhalte auf Facebook, Youtube, Twitch oder Twitter postet, ist die Keyboard-Funktion zum Tippen längerer Erklärtexte Gold wert. ‹›



Via PlayStation-App (hier in der iOS-Version) greift ihr auf den PS Store zu. Neue Inhalte können mit aktiviertem Ruhemodus unterwegs gekauft und auf die Konsole heruntergeladen werden.

Der Ruhemodus ist bereits ein älteres Feature, aber speziell in Kombination mit der PlayStation-App äußerst nützlich.

Mit der HDMI-Geräteverbindung verknüpft ihr die PlayStation 4 mit eurem TV. Dadurch schaltet sich beispielsweise der Schirm ein, wenn ihr die PS4 aktiviert.



Über die App benutzt ihr Tablet oder Smartphone auch zur Eingabe von Texten.

Das kann die neue **Firmware**

Communities, Events und neue Streaming-Funktionen: Sony erweitert kontinuierlich die Systemsoftware der PlayStation 4. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Olaf Bleich

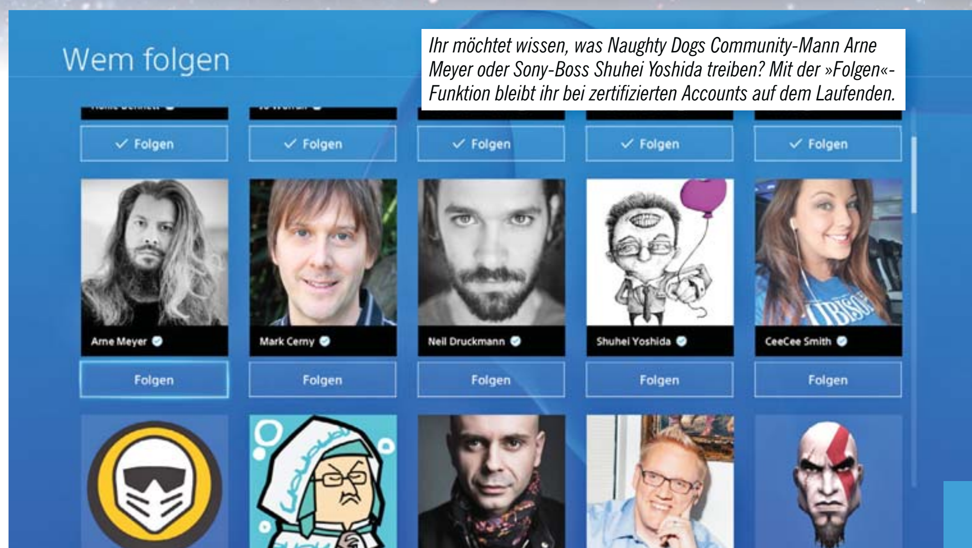
Als die PlayStation 4 am 29. November 2013 in Europa in die Läden kam, tickte in ihr noch die beinahe jungfräuliche Firmware 1.01. Doch moderne Konsolen sind dank ständig aktualisierter Systemsoftware lebende und vor allem wachsende Plattformen. Mit dem ersten Start durften sich frisch gebackene PS4-Besitzer über die Systemsoftware 1.50 und essenzielle Funktionen wie die Wiedergabe von Blu-ray-Filmen oder Remote Play freuen.

Die am 28. Oktober 2014 veröffentlichte Version 2.0 brachte schließlich erweiterte Share-Funktionen, etwa eine Video-Upload-Option für Youtube, eine funktionalere Freundesliste und SharePlay für PlayStation-Plus-Mitglieder. Firmware 2.5 mit dem Codenamen »Yukimura« vom 26. März 2015 führte wiederum zahlreiche Neuerungen ein. Unter anderem gab es ein neues Suspend/Resume-Feature und neue Datensicherungsoptionen.

Frische Events

Das letzte große Update für die PS4 vom 30. September 2015 hörte auf den Codenamen »Kenshin« und hatte die Versionsnummer 3.0, ihm folgten die kleineren Ergänzungen 3.10 und 3.11. Die jüngsten Updates setzten den Fokus vor allem auf die sozialen Funktionen der Konsole und verbesserten Systemstabilität und Performance.

Die offensichtlichste Neuerung von Kenshin ist die »Events«-Sektion im Home-Bildschirm der PS4. Hier findet ihr spezielle Aktionen aktueller Spiele wie die Wahl zum »Team der Woche« für FIFA 16 oder neue Herausforderungen für DriveClub. Nachdem ihr euch mit einem Klick auf »Registrieren« eingetragen habt, könnt ihr mit »Beitreten« direkt ins jeweilige Spiel springen und automatisch an den Events teilnehmen.



Ihr möchtet wissen, was Naughty Dogs Community-Mann Arne Meyer oder Sony-Boss Shuhei Yoshida treiben? Mit der »Folgen«-Funktion bleibt ihr bei zertifizierten Accounts auf dem Laufenden.

Communities für mehr Interaktion

Die aktuelle Firmware fördert in erste Linie die soziale Interaktion zwischen PS4-Nutzern. Unter dem Home-Menüpunkt »Freunde« findet ihr nun deshalb auch die Rubrik »Communities«. Hier könnt ihr entweder einem bestehenden Forum beitreten oder selbst eins gründen, um etwa mit Freunden die nächsten Trainingstermine für den Clan festzulegen.

Über die Pinnwand teilt ihr einfache Nachrichten, aber auch Bilder und Videos. Besonders nützlich zum Finden neuer Mitspieler ist sicherlich die »Mitglieder«-Sektion, dank der eure Freundesliste schnell wachsen wird.

Ebenfalls im »Freunde«-Bildschirm findet ihr schließlich auch die seit dem Firmware-Update 3.10 in die Benutzeroberfläche integrierte »Folgen«-Option. Mit ihr könnt ihr – ähnlich wie auf Twitter – die Aktivitäten verifizierter Entwickler und Studios einsehen und sogar Kontakt mit ihnen aufnehmen.

Streams, SharePlay und Screenshots

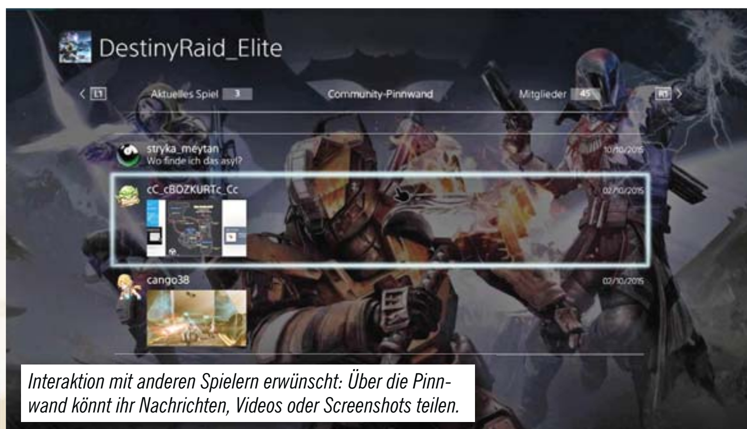
In eine ähnliche Richtung geht die »Live von der PlayStation«-Funktion. Sie zeigt euch nämlich aktuell von anderen PS4-Spielern gestreamte Übertragungen oder zuletzt hochgeladene Videos und Screenshots. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, Anschau-Anfragen an Freunde zu schicken, um so die von ihnen gespielten Titel auszuprobieren.

Bildschirmaufnahmen könnt ihr nun in den »Share«-Optionen nicht nur als komprimierte JPEG-Bilddatei, sondern auch als hochwertigeres PNG abspeichern. Wer gerne streamt, darf seit Firmware-Update 3.0 direkt Youtube ansteuern oder Clips bei Twitter teilen.

Einen besonderen Bonus bietet Update 3.0 für alle PlayStation-Plus-Mitglieder: Der Onlinespeicher – etwa zum Sichern von Spielständen – wurde auf satte 10 Gigabyte erweitert. Dank Auto-Upload sollte nun wirklich nichts mehr schiefgehen. ‹›



Communities sind die einfache Möglichkeit, sich über Spiele auszutauschen. Entweder ihr eröffnet selbst ein Forum oder ihr tretet einem bei.



Interaktion mit anderen Spielern erwünscht: Über die Pinnwand könnt ihr Nachrichten, Videos oder Screenshots teilen.

XBOX ONE

Tipps und Tricks

Coolere Hintergründe, mehr Speicherplatz und konfigurierbare Controller: Unsere Tipps machen das Spielen mit der neuen »Xbox One Experience« noch schöner. Von Olaf Bleich und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Das »New Xbox One Experience«-Update bescherte Microsofts Konsolenflaggschiff neue Funktionen und warf unnötige Altlasten über Bord. Das renovierte Dashboard erweist sich nicht nur als schneller und übersichtlicher, es integriert auch viele zusätzliche Optionen. Wie ihr einige davon nutzt und wie ihr mehr Platz für Spiele schafft, erklären wir in diesem kompakten Technik-Überblick.

Dashboard-Hintergrund verändern

Mit dem neuen Dashboard kam leider auch ein anthrazitfarbener, langweiliger Hintergrund. Zwar gibt es für Xbox One noch keine Themes wie auf der PlayStation 4, dennoch habt ihr Möglichkeiten, eurer Benutzeroberfläche einen frischen Anstrich zu verpassen.

Wechselt dazu in »Alle Einstellungen« und klickt auf »Meine Farbe & Mein Hintergrund«. In »Mein Hintergrund« entscheidet ihr euch nun, ob ihr ein Erfolgsbild aus einem von euch gespielten Titel, einen Screenshot oder ein benutzerdefiniertes Bild als Hintergrund verwenden möchtet.

Für ein benutzerdefiniertes Bild müsst ihr zunächst die »Media Player«-App installieren. Anschließend könnt ihr Bilder direkt via USB-Stick, externer Festplatte oder an den Router gekoppelter Speichermedien auf die Xbox One kopieren. Auf diesem Weg bringt ihr beispielsweise auch Fotos oder am PC heruntergeladene Wallpapers auf die Konsole.



Endlich dürft ihr die Buttons des Xbox-One-Controllers frei belegen. Gerade wer gerne mit invertierten Achsen spielt, kann diese Einstellung jetzt dauerhaft vornehmen.

Die Bildschirmlupe benutzen

Die Lupe ist eine praktische Funktion der neuen »Xbox One Experience« und vergrößert Inhalte auf dem Dashboard. Haltet dazu die Xbox-Taste so lange gedrückt, bis das Gamepad kurz vibriert. Wenn dann das »Was möchten Sie tun?«-Menü erscheint, drückt ihr die Ansicht-Taste und aktiviert so die Lupe. Mit den Triggern zoomt ihr nun rein und raus. Mit dem linken Analog-Stick bewegt ihr den Bildausschnitt und mit B beendet ihr diese Ansicht wieder.

Die Button-Belegung am Xbox-One-Controller anpassen

In den »Einstellungen« findet ihr den Punkt »Erleichterte Bedienung«. Neben Optionen wie der Bildschirmlupe, Untertiteln und erhöhtem Kontrast gibt es die neue Funktion »Tastenzuordnung«. Über einfache Auswahlmenüs passt ihr die Button-Belegung euren Vorstellungen an, wechselt die Trigger oder invertiert die Y-Achsen beider Sticks. Allerdings sind das generelle, und nicht wie bei der Xbox 360 an Spiele geknüpfte Einstellungen – doof!.

Externe Festplatte anschließen

Egal ob 500 GB oder gleich ein Terabyte, Vielspieler benötigen massig Speicherplatz. Die Systemsoftware der Xbox One erlaubt das Anschließen von bis zu zwei externen Festplatten mittels USB-Verbindung. Der zusätzliche Datenspeicher muss aber mindestens über 256 GB Speicher und USB 3.0 verfügen. Wir empfehlen die schnellen Solid State Drives (SSD), die derzeit die besten Übertragungsraten bieten. Einmal angeschlossen formatiert die Systemsoftware die Platte zunächst und gibt sie dann im Bereich »Meine Spiele & Apps« frei. Wichtig: Schaut in den Einstellungen im Bereich »System« in den »Speicher«-Optionen vorbei. Hier legt ihr fest, wo Spiele künftig standardmäßig installiert werden sollen.



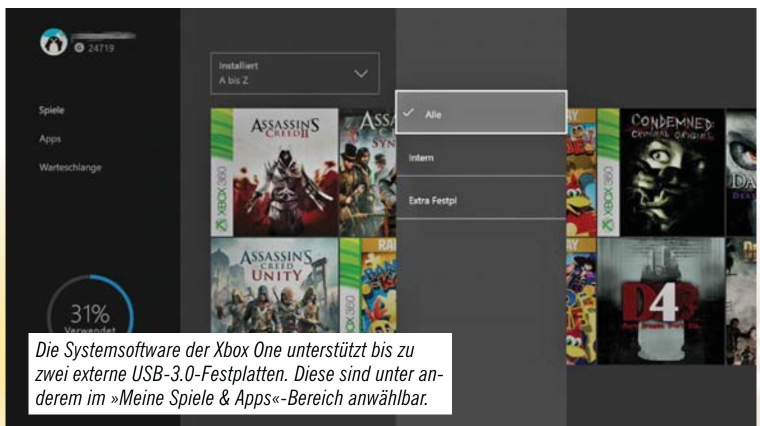
Schönerer Hintergrund gefällig? Neben allerlei Standardfarben könnt ihr auch Screenshots, Erfolgsbilder oder via USB-Stick importierte Fotos und Wallpaper nutzen.

Smartphone und Tablet als Fernbedienung benutzen

Mit der Smartglass-App für iOS und Android verbindet ihr die Xbox One und mobile Endgeräte miteinander im WLAN. So könnt ihr beispielsweise mithilfe der App eure Pins sortieren oder eure Erfolge einsehen. Eine spannende Funktion versteckt sich im rechten unteren Bildschirmeck der App. Mit einem Klick auf die kleine Konsole benutzt ihr Handy oder Tablet als Fernbedienung. Dadurch klickt ihr euch (etwas mühsam) über das Xbox-Dashboard, könnt aber auch auf die TV- und Fernsehfunktionen der Xbox One zurückgreifen oder bequem via Microsoft Edge im Internet surfen. ‹›



Die Bildschirmlupe steuert ihr per Xbox-Taste an. Sie ist vor allem bei der Navigation im Store sehr nützlich.



Die Systemsoftware der Xbox One unterstützt bis zu zwei externe USB-3.0-Festplatten. Diese sind unter anderem im »Meine Spiele & Apps«-Bereich anwählbar.

TITELSTORY

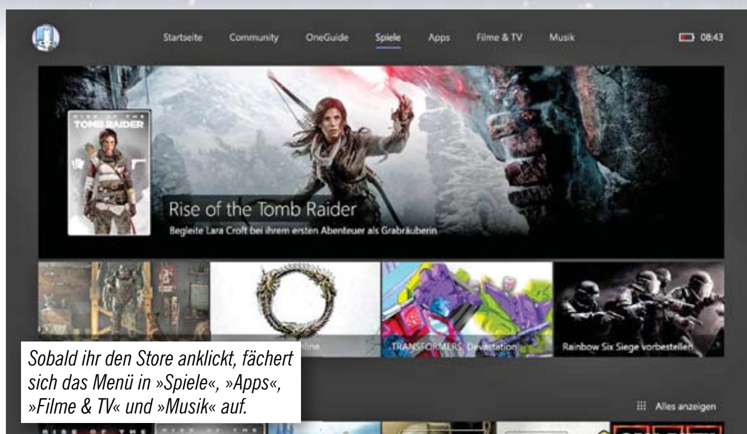
XBOX ONE

Das ist das neue **Dashboard**

Das bislang größte Firmware-Update für die Xbox One ist da: Die »Xbox One Experience« renoviert die Benutzeroberfläche der Xbox One und gibt den Startschuss zur Xbox-360-Abwärtskompatibilität. Wir erklären, wie das neue Dashboard funktioniert. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Olaf Bleich



Den Guide ruft ihr nicht nur vom Dashboard, sondern mit einem Doppelklick auf die Xbox-Taste direkt auf. So greift ihr jederzeit auf die wichtigsten Funktionen zu.



Sobald ihr den Store anklickt, fächert sich das Menü in »Spiele«, »Apps«, »Filme & TV« und »Musik« auf.

TITELSTORY

12. November 2015: Punkt 9 Uhr ist die neue »Xbox One Experience« in einem rund 1,1 Gigabyte großen Download über Xbox Live verfügbar. Damit hat Microsoft das bislang größte Firmware-Update für die Xbox One veröffentlicht und integriert nicht nur das neue Dashboard in der Konsole, sondern auch die Abwärtskompatibilität zur Xbox 360.

Seit dem Erscheinen der Xbox One im November 2013 beklagten sich Käufer über die unübersichtliche Benutzerführung. Die an Windows 8 angelehnte Kacheloptik war unkomfortabel und erforderte vom Nutzer lange Navigationswege. Damit ist jetzt Schluss, die neue Firmware basiert auf dem Kern von Windows 10. Das bedeutet zwar nicht, dass nun die Grafikschnittstelle DirectX 12 enthalten ist (die kommt erst 2016), sorgt aber für eine deutlich komfortablere und schnellere Dashboard-Bedienung.

Die neue Startseite

Das Dashboard ist mit den Reitern »Startseite«, »Community«, »OneGuide« und »Store« klar strukturiert. Beim ersten Betreten der Startseite seht ihr im Zentrum das von euch zuletzt verwendete Programm. Scrollt ihr mit dem Analogstick runter, findet ihr weitere benutzte Anwendungen. Am unteren Ende der Startseite befinden sich Standards wie »Meine Spiele & Apps« oder die »Erfolge« sowie von euch angepinnte Apps. Wer nicht ständig scrollen möchte, springt einfach mithilfe der Trigger an den Anfang oder das Ende der Startseite. Dadurch ist die Navigation schnell und übersichtlich.

Der Xbox-Guide

Am linken Bildschirmrand der Startseite versteckt sich der sogenannte Guide. Mit ihm erhaltet ihr flotten Zugriff auf euer Profil, Freunde oder generelle Einstellungen. Er ist gerade für Onlinespieler ein nützliches Werkzeug: Von der Startseite aus versendet ihr über den Guide Nachrichten an Freunde oder öffnet eine Party zum Chatten und Spielen.

Praktisch: Ihr dürft den Guide direkt aus einem laufenden Spiel heraus aufrufen. Klickt dazu zwei Mal auf die Xbox-Taste eures Controllers. So könnt ihr schnell Mehrspielerpartien beginnen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, mit der Y-Taste einen Screenshot und mit der X-Taste ein Video aufzuzeichnen. Apps wie Game DVR lassen sich über den Guide ebenfalls im Spiel andocken.

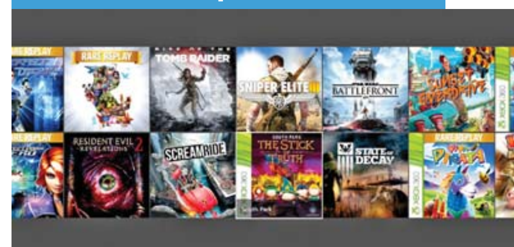
Community, OneGuide und Store

Von der Startseite aus navigiert ihr entweder mit dem linken Analogstick oder den Bumpern zwischen den horizontalen Kategorien. Die neu hinzugekommene Community-Sektion stellt so etwas wie den Social-Media-Kanal der Xbox One dar. Hier erfahrt ihr, was eure Freunde gerade treiben und könnt eigene Nachrichten oder auch Screenshots und Videos posten. Am rechten Bildschirmrand findet ihr Game-Feeds mit Verlinkungen zu Videos, Infos, Übersichten der Erfolge und Freunden, die gerade eure Spiele zocken.

Eine Spalte weiter befindet sich der OneGuide mit Apps wie Youtube, Netflix oder Microsofts Streaming-Service. Im Idealfall verknüpft ihr eure Konten mit der Xbox One und bekommt dann entsprechend auf euch zugeschnittene Videovorschläge innerhalb der Anwendungszeilen. Habt ihr die Xbox One mit eurem TV-Receiver verbunden, erhaltet ihr im OneGuide zudem Informationen über laufende Sendungen. Springt ihr noch eine Spalte weiter nach rechts, gelangt ihr in den Store. Dieser fächert sich dann automatisch in die Bereiche »Spiele«, »Apps«, »Filme & TV« und »Musik« auf. Auch hier gibt sich das neue Dashboard übersichtlich und präsentiert Neuerscheinungen, integriert aber auch die Suchfunktion am Kopf des Menüs, ehe es mit Neuerscheinungen und beliebten Inhalten weitergeht.

Insgesamt ist das neue Dashboard eine deutliche Steigerung gegenüber der alten, unübersichtlichen Benutzeroberfläche. ‹›

Abwärtskompatibilität



Mit der »Xbox One Experience« kommt auch die Abwärtskompatibilität. 104 Xbox-360-Klassiker sind auf der Xbox One spielbar. In unserem Test funktionierte das System reibungslos. Nachdem ihr die Originaldisc eingelegt habt, folgt ein kurzer Hinweis, dass ein Update vorgenommen werden muss. Dieses startet den Download des Spiels.

Nachdem der Download beendet ist, landet der einstige 360-Titel im Bereich »Meine Spiele & Apps« und kann dort aufgerufen werden. Bedenkt aber, dass es sich dabei lediglich um Emulationen der Originalspiele handelt. Grafische Verbesserungen dürft ihr also nicht erwarten!

Im Test starteten Assassin's Creed 2, South Park: Der Stab der Wahrheit und andere – teils in Deutschland gar nicht offiziell erschienene – Spiele ohne Probleme. Reine Download-Titel wie Castle Crashers findet ihr bei »Meine Spiele & Apps« unter »Bereit zur Installation«.

PFLICHTKÄUFE

Die besten Multiplattform-

Egal ob PlayStation- oder Xbox-Besitzer: Diese zehn Spiele muss man einfach in der Sammlung haben! Von Kai Schmidt

Es müssen nicht immer nur Exklusivtitel sein: Die Mehrzahl der veröffentlichten Spiele erscheint sowohl für PlayStation 4 als auch für Xbox One. Gerade bei solchen Multiplattformtiteln ist die Bandbreite zwischen Mittelmaß und absolutem Top-Hit allerdings deut-

Assassin's Creed: Syndicate

ACTION **Entwickler:** Ubisoft • **Termin:** 23.10.2015



Nach dem unter Fans wie Kritikern eher zwiespältig aufgenommenen Assassin's Creed: Unity, das zu Beginn unter vielen Bugs litt, zeigt Ubisoft mit Assassin's Creed: Syndicate, wie man es richtig macht. Das im viktorianischen London angesiedelte Open-World-Abenteuer sieht schick aus, ist spannend inszeniert und bringt einige neue Elemente in die Serie ein. Größte Neuerung: Wir spielen ein Geschwisterpaar und dürfen tatsächlich per Kutsche über die holprigen Straßen des nachgebauten London brettern. Syndicate lohnt sich nicht nur für Fans, auch Neueinsteiger finden sich schnell zurecht.

Batman: Arkham Knight

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Rocksteady • **Termin:** 23.6.2015

Im abschließenden Spiel aus Rocksteadys Arkham-Reihe bekommt es der Dunkle Ritter mit einem gefährlichen Widersacher zu tun, der über sämtliche Taktiken und Schwachstellen von Batman bestens Bescheid weiß. Zu allem Überfluss wird die Stadt komplett evakuiert, und die Gangster übernehmen das Kommando. Arkham Knight ist das ambitionierteste der drei Rocksteady-Batmans und lässt uns sogar im Batmobil durch Gotham düsen – oder im Panzermodus alles platt machen. Wie gewohnt gibt's auch wieder allerhand Gadgets, die uns im Freeflow-Kampf nützliche Dienste erweisen.



Fallout 4

ROLLENSPIEL **Entwickler:** Bethesda • **Termin:** 10.11.2015



Fallout 4 ist ein gigantisches Rollenspiel, das zwar technisch nicht unbedingt zur Elite zählt, dafür aber eine Menge Atmosphäre hat. Eine charmante Endzeitwelt lädt zum Erkunden ein, lässt uns an jeder Ecke über neue Rätsel und Quests stolpern. Es stecken einfach so viele Ideen in diesem Spiel, in dieser Welt, dass man wochenlang beschäftigt ist, ohne dass Langeweile aufkommen würde. Fallout 4 lässt uns in gewissem Maße unsere eigene Story schreiben. Wir dürfen sogar unseren eigenen Unterschlupf bauen und gestalten, Waffen craften oder unserer Rüstung einen neuen Anstrich verpassen.

Pro Evolution Soccer 2016

SPORTSPIEL **Entwickler:** Konami • **Termin:** 17.9.2015

Bei der Fußball-Simulation Pro Evolution Soccer 2016 setzt Konami auf die aus Metal Gear Solid 5 bekannte Fox-Engine. Zu den Verbesserungen gegenüber den Vorgängern zählen ein optimiertes Kollisionssystem, intensivere Zweikämpfe, dynamisches Wetter und eine verbesserte Ballphysik. Darüber hinaus wurden die myClub- und Meisterliga-Modi stark überarbeitet, es gibt dreimal so viele Animationen wie im Vorgänger, und mit Marco Hagemann gibt es neben Hansi Küpper einen neuen Kommentator. Wer Wert auf lizenzierte Sportler und Vereine legt, ist aber bei FIFA besser aufgehoben.



Grand Theft Auto 5

ACTION **Entwickler:** Rockstar North • **Termin:** 18.11.2014



Es hätte eine billige Umsetzung von der letzten auf die aktuelle Konsolengeneration werden können, doch GTA 5 sieht man an jeder Ecke an, dass noch einmal ordentlich Arbeit investiert wurde, um aus dem exzellenten Open-World-Spiel ein noch exzellenteres zu machen. Technische Probleme gehören nun der Vergangenheit an, die Welt wirkt deutlich lebendiger. Und natürlich punktet GTA 5 weiterhin mit einer pointenreichen, spannenden Story voller Gesellschaftskritik und ätzendem Humor. Rockstars Altgangster-Drama ist ein Meisterstück, das tatsächlich in keiner Sammlung fehlen darf.

Spiele für PS4 und Xbox One

lich weiter gefasst als bei den Exklusivspielen, die ja von Haus aus besonders gut sein müssen, um Konsolen zu verkaufen. In zwei Jahren sammeln sich in den Händlerregalen natürlich einige Spiele an, und gerade für Einsteiger ist es schwierig, die guten von den schlechten zu unterscheiden. Um Hilfestellung zu leisten (und eventuell ein paar Ideen für Weihnachten zu liefern) geben euch einen Überblick, welche plattformübergreifenden Spiele man unbedingt in der Sammlung haben oder zumindest mal gespielt haben sollte. ‹›

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Kojima Productions • **Termin:** 1.9.2015



Mit Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain schlägt Serienvater Hideo Kojima einen harten Richtungswechsel ein: Bestanden die Spiele der Tactical-Espionage-Reihe bisher aus weiten, aber linearen Levelabschnitten, in denen sich die Geschichte abspielte, setzt der fünfte Teil auf eine offene Spielwelt. Dadurch ändert sich zwar zwangsläufig das Spielerlebnis, doch Hideo Kojimas Handschrift hält alles zusammen und lässt den Spieler spüren, dass er es immer noch mit einem Metal Gear zu tun hat. Zudem ist die Story um den missverstandenen Helden Big Boss richtig spannend.

Project Cars

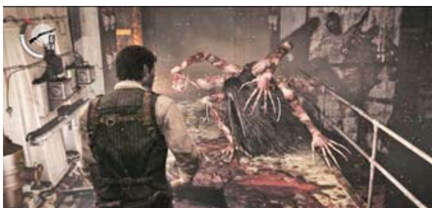
RENNSPIEL **Entwickler:** Slightly Mad Studios • **Termin:** 7.5.2015

Das über Crowdfunding finanzierte Rennspiel bildet die gesamte Bandbreite des Motorsports ab: Den Karrieremodus beginnen wir im Kart-Sport und arbeiten uns über GT- und Touring-Car-Serien bis hin zur Formel 1 hoch, können unseren Einstieg aber auch selbst wählen. Ein Tag- und Nachtwechsel sowie dynamische Wetterbedingungen sorgen für Abwechslung während der Rennen, und es gibt etliche Setup-Möglichkeiten für die Feinabstimmung der Fahrzeuge. Das Fahrgefühl gehört zum Besten, was das Rennspielgenre zu bieten hat, und auch technisch fährt Project Cars locker auf die vorderen Plätze.



The Evil Within

HORROR **Entwickler:** Tango Gameworks • **Termin:** 14.10.2014



Von Resident-Evil-Vater Shinji Mikami stammt dieses atmosphärische Horrorabenteuer um den Polizisten Sebastian, bei dem bis zum Schluss offen bleibt, um was zum Teufel es eigentlich geht. Düstere Alptraumwelten, wüste Splattereinlagen, abgefahrene Ideen und geschickt platzierte Filmzitate machen diesen Horrortrip zu einer außergewöhnlichen Erfahrung. Das ständige Gefühl der Bedrohung und das wohlige Unwohlsein in der Magengrube erinnern dabei deutlich an Mikamis Klassiker Resident Evil 4. Am besten im abgedunkelten Zimmer bei voll aufgedrehtem Surround-Sound genießen!

The Witcher 3: Wild Hunt

ROLLENSPIEL **Entwickler:** CD Projekt Red • **Termin:** 19.5.2015

Fallout 4 lebt von seiner Welt, The Witcher 3 hingegen von seinen Charakteren und Geschichten. Als Hexer Geralt reisen wir durch die riesige Spielwelt, treffen dabei auf wunderliche, spannende, furchteinflößende, zwielichtige und liebenswerte Gestalten. Und es wird einfach nicht langweilig. Die Liebe zum Detail, die in diesem Rollenspielmeisterwerk steckt, sucht ihresgleichen. Dass dabei auch die Story fesselt und uns durch ihre teils skurrilen Einfälle und Wendungen bei der Stange hält, wird beinahe zur Nebensache, wenn wir uns in der Welt und ihren zahllosen Nebenquests verlieren.



Wolfenstein: The New Order

SHOOTER **Entwickler:** Machine Games • **Termin:** 20.5.2014



Als B.J. Blaskowicz kämpfen wir uns durch eine alternative Zeitlinie, in der die Alliierten den Zweiten Weltkrieg verloren haben. Das böse Regime (so heißen die Nazis in der deutschen Version) beherrscht die Welt und hat sogar eine Basis auf dem Mond, durch die wir uns ballern müssen. Das Gameplay ist dabei herrlich altmodisch und verzichtet auf gängige Komfortfunktionen wie selbst aufladende Gesundheitsleisten oder automatisch aufgesammelte Items. Das mag zunächst etwas befremdlich wirken, passt aber bestens zur leicht altmodischen 60er-Jahre-Welt des Spiels.

DIE BESTEN EXKLUSIVSPIELE

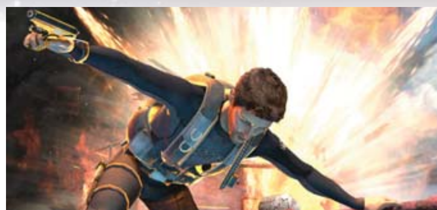
Was spricht aktuell für

Was sind eigentlich die jeweils empfehlenswertesten PlayStation- oder Xbox-only-Spiele? Eine Übersicht der besten Exklusiv-Hits. Von Kai Schmidt

Die Wahl einer bestimmten Konsole wird meist nicht primär durch die technischen Daten der jeweiligen Plattformen beeinflusst – denen zufolge hätte schließlich auch Ataris in den 90ern massiv gefloppte Jaguar-Konsole ein Hit sein müssen –, sondern zu einem

Uncharted: The Nathan Drake Collection

ACTION **Entwickler:** Naughty Dog • **Termin:** 7.10.2015



Eigentlich ein alter Hut für vormalige PS3-Besitzer, ist die Nathan Drake Collection dennoch nicht zu verachten: Grafisch leicht aufgemotzt bekommt ihr hier drei der besten Actionspiele der letzten Generation in einem preiswerten Paket. Was die Spiele so besonders macht, sind nicht die oftmals streng linearen Levels und das gelungene, aber mittlerweile beinahe schon zu oft gesehene Deckungsgeballer, sondern die augenzwinkernde Inszenierung und die hervorragende Spielbarkeit. Gegen Nathan Drakes Charme kommt auch eine kreischende, zähnefletschende Lara Croft nur schwer an.

Until Dawn

HORROR **Entwickler:** Supermassive Games • **Termin:** 26.8.2015

Ja, Until Dawn ist auf den ersten Blick nicht mehr als ein selbst ablaufender Film, bei dem wir lediglich die Figuren in die richtige Position steuern, um ihn am Laufen zu halten. Doch damit tut man dem Horrorspiel Unrecht. Until Dawn schafft es, den Spieler in die Handlung hineinzuziehen, ihn Empathie für die Charaktere empfinden und mitfiebern zu lassen, wenn sie sich mal wieder in einer brenzligen Situation befinden. Geht eine der Figuren drauf, ist das die Schuld des Spielers. Fies sind auch die Schockmomente, bei denen man vor Schreck durchaus mal von der Couch hüpft.



Bloodborne

ACTION-ROLLENSPIEL **Entwickler:** From Software • **Termin:** 25.3.2015



Das Sony-exklusive Spiel der Dark-Souls-Macher wechselt vom Fantasy-Setting ins viktorianische London, bleibt dabei aber genauso fordernd wie die Souls-Reihe. Wer keine entsprechenden Skills mitbringt, ist bei Bloodborne verloren. Doch gerade der nahezu an Unfairness grenzende Schwierigkeitsgrad ist es, der die Faszination ausmacht. Bloodborne ist kein weichgespülter Mainstream mit Wattepuster-Gegnern. Hier muss man für ein Erfolgserlebnis wirklich arbeiten. Und wenn man nach zig Toden endlich weitergekommen ist, will man unbedingt mehr von diesen Glücksgefühlen.

DriveClub

RENNSPIEL **Entwickler:** Evolution Studios • **Termin:** 8.10.2014

DriveClub ist ein Spaßraser wie aus dem Bilderbuch. Mit diversen Sportwagen jagen wir über wunderhübsche Kurse, auf denen es nicht nur unsere Aufgabe ist, gute Platzierungen zu erreichen, sondern auch innerhalb der Rennen kleine Herausforderungen zu meistern. Das Fahrgefühl ist eher arcadig, wirkt dank des spürbaren Gewichts der Fahrzeuge aber nicht unrealistisch. Zu Beginn hatte Driveclub mit massiven Problemen zu kämpfen, die aber mittlerweile behoben sind. Außerdem wurde der Titel Stück für Stück erweitert – zum Beispiel mit einem Fotomodus, Regenrennen und neuen Strecken.



The Last of Us: Remastered

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Naughty Dog • **Termin:** 30.7.2014



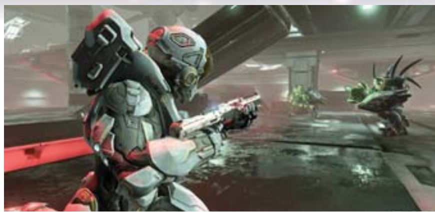
Ein abschließendes Meisterwerk der PlayStation-3-Ära, das auch auf der PlayStation 4 keine schlechte Figur macht und nach wie vor zu den besten Sony-Spielen zählt. Das Uncharted-Studio Naughty Dog inszeniert die Geschichte um Joel und Ellie, die durch eine von zombieähnlichen Wesen bevölkerte Welt reisen, als packendes Endzeitdrama mit starker Charakterzeichnung. Zwar ist die Geschichte dabei so linear wie die Levels, doch als Spieler baut man eine starke Bindung zu den Helden auf, leidet und freut sich mit ihnen. Ein Spiel, das man als PS4-Besitzer auf jeden Fall erlebt haben sollte.

PS4 oder Xbox One?

großen Teil auch von den Spielen, die nur für das jeweilige System erscheinen. Diese Exklusivtitel sind die Aushängeschilder der Konsole. Die Rechnung der Hardwarehersteller ist simpel: Wer Halo spielen will, muss zwingend zur Xbox greifen, Uncharted-Freunde erleben ihre Abenteuer hingegen nur auf der PlayStation. Kein Wunder, dass die Hersteller um die besten Exklusivspiele wetteifern. Wir stellen in unserer Übersicht die wichtigsten bereits erhältlichen Exklusivspiele für PlayStation 4 und Xbox One vor.

Halo 5: Guardians

SHOOTER **Entwickler:** 343 Industries • **Termin:** 27.10.2015



Wie keine andere Spielereihe steht Halo für die Xbox. Im fünften Teil des exklusiven Shooters gerät der Master Chief zwar beinahe zur Nebenfigur, da wir die meiste Zeit Spartaner Locke steuern, doch das tut dem Shooter-Vergügen keinen Abbruch. Mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde und einer tollen Inszenierung wird Halo 5 zum bisherigen Höhepunkt der Serie. Und das nicht nur im Solomodus, sondern natürlich auch im Multiplayer, einem seit Serienbeginn ungemein beliebten Bestandteil der Faszination Halo. Schade: Der Splitscreen-Koop hat es nicht auf die neue Konsolengeneration geschafft.

Forza Motorsport 6

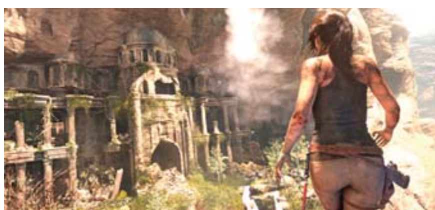
RENNSPIEL **Entwickler:** Turn 10 • **Termin:** 18.9.2015

Forza Motorsport 6 hat alles, was man von einem realistischen Rennspiel erwarten kann: üppige Strecken- und Fahrzeug-Auswahl, ein fantastisches Simulationsfahrgefühl und umfangreiche Onlinemodi für bis zu 24 Spieler. Nur die Karriere lässt Abwechslung missen, daran ändern auch die Mods nichts, mit denen wir diverse Spielparameter anpassen. Teil 6 führt Regenrennen (samt simuliertem Aquaplaning und Pfützen) sowie Wettfahrten bei Nacht ein. Wer es nicht ganz so realistisch mag, greift alternativ zum ebenso empfehlenswerten Open-World-Flitzer Forza Horion 2.



Rise of the Tomb Raider

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Crystal Dynamics • **Termin:** 13.11.2015



Hätte es ohne Microsoft keine Fortsetzung des Tomb-Raider-Reboots gegeben? Zweifelhaft. Doch die finanzielle Beteiligung des Konsolenherstellers an der Entwicklung von Lara Crofts neuem Abenteuer sichert dem Redmonder Konzern einen nicht zu verachtenden (zeit-)exklusiven Titel im Weihnachtsgeschäft. PS4-Spieler müssen noch bis Ende 2016 warten, um mit Lara durch finstere Höhlen zu schleichen. Wohl dem, der eine Xbox One besitzt, denn wie sich in unserem Test in dieser Ausgabe zeigt, baut Rise of the Tomb Raider auf den Qualitäten des Vorgängers auf und ist richtig gut geworden.

Killer Instinct

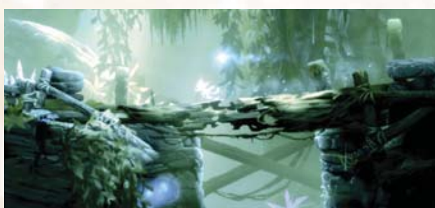
BEAT 'EM UP **Entwickler:** Iron Galaxy • **Termin:** 15.10.2014 (Season 2)

Seit Microsofts Akquisition von Rare im Jahr 2002 warteten Prügelspielfans darauf, dass ein neues Killer Instinct angekündigt wurde. Zum Start der Xbox One war es dann endlich soweit. Zwar nicht von Rare selbst, sondern von Double Helix entwickelt präsentierte sich der Free2Play-Titel als gelungenes Kampfspiel, das in Seasons mit zusätzlichen (kostenpflichtigen) Kämpfern aufgeteilt wurde. Zur Hochform lief Killer Instinct erst ab Season 2 auf, die bei Iron Galaxy entstand und neue Figuren sowie zahlreiche Verbesserungen einführte. Neben Mortal Kombat X der beste Prügler auf der Xbox One.



Ori and the Blind Forest

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Moon Studios • **Termin:** 11.3.2015



Das Downloadspiel des österreichischen Indie-Entwicklers Moon Studios ist eine Verbeugung vor den 8- und 16-Bit-Spielen nach dem Metroid- oder Castlevania-Muster: Als knuffiges kleines Pelzknäuel hüpfen, rätseln und kämpfen wir uns durch eine verzweigte Welt, in der sich einige Wege erst dann öffnen, wenn wir die richtige Ausrüstung gefunden haben. Das ist spannend und dank der tadellosen Spielbarkeit auch ungemein motivierend. Ori and the Blind Forest ist aber nicht nur spielerisch toll, sondern begeistert auch mit seinem Grafikstil, der deutlich an Disney und Studio Ghibli angelehnt ist.

HIGHLIGHTS 2016

Die kommenden **Exklusiv-**

»Das gibt's nur bei mir!« – »Dafür hab ich das hier!« PS4 und Xbox One buhlen mit exklusiven Spielen um eure Gunst. Von Patrick Mittler

Xbox One oder PlayStation 4? Uns doch egal! Wir lassen in unserer kleinen Vorschau die müßige Diskussion außen vor und präsentieren euch für beide Konsolen jeweils sechs Hitkandidaten. Der Ausblick auf die kommenden Exklusiv-Highlights 2016 zeigt nämlich

Uncharted 4: A Thief's End

ACTION **Entwickler:** Naughty Dog • **Termin:** 18.3.2016



Der wohl meisterwartete Titel für die PS4 bringt Drake im Doppelpack auf der Suche nach einem Piratenschatz: Im voraussichtlich letzten Abenteuer von Haudegen Nathan Drake bekommt er Unterstützung von seinem Bruder. Mit größeren Levels, klasse Grafik und Sound, Fahrzeugen, einem neuen Greifhaken und jeder Menge Zerstörung will Naughty Dog zum Abschluss der Serie noch einmal ordentlich auf den Putz hauen. Für Multiplayer-Action ist ebenfalls gesorgt, und stimmt die Länge der Solokampagne, haben wir einen heißen Anwärter auf den Titel des besten Actionspiels.

Detroit

ADVENTURE **Entwickler:** Quantic Dream • **Termin:** 2016

Filmreifes Spiel oder spielbarer Film? Wir sind gespannt, in welche Richtung das neue Projekt von Quantic Dream diesmal gehen wird. Die Story von Detroit klingt jedenfalls spannend: In der Zukunft sind täuschend echt aussehende Androiden alltäglich. Mittendrin sucht die mechanische Protagonistin Kara sich selbst und findet dabei die hässliche Seite des Menschen. »Blade Runner« lässt grüßen – in fantastischer Grafik! Wenn die Spielmechanik mehr bietet als die üblichen David-Cage-Quicktime-Events, könnte sich das Spiel zu einem Pflichtkauf für PS4-Besitzer mausern.



Horizon: Zero Dawn

ACTION **Entwickler:** Guerilla Games • **Termin:** 2016

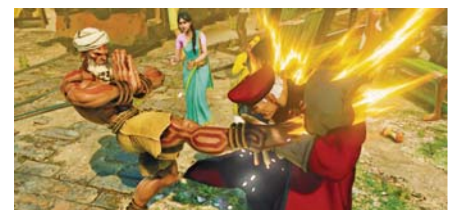


Horizon: Zero Dawn war die große Überraschung der Sony-Pressekonferenz auf der letzten E3. Ein Open-World-Spiel mit phänomenaler Optik, einer unverbrauchten Welt irgendwo zwischen Steinzeit und Post-Apokalypse, einer starken Heldin mit Pfeil und Bogen sowie riesigen Robo-Dinosauriern, die mit Dutzenden Trefferzonen und Angriffsmustern prompt unseren Jagdinstinkt wecken. Sieht ganz danach aus, als hätten die Killzone-Macher des niederländischen Entwicklerstudios Guerilla Games mit dem Robodino-Actionkracher ein ziemlich heißes Eisen im Feuer.

Street Fighter 5

BEAT 'EM UP **Entwickler:** Capcom • **Termin:** 16.2.2016

Reicht es für Capcoms Straßenkämpfer auch im offiziell fünften Anlauf wieder zur Genrereferenz? Was wir bisher von Street Fighter 5 gesehen haben, ist etwas hübscher als der Vorgänger und einen Tick einsteigerfreundlicher – vor allem dank des neuen V-Skills-Systems, das uns Vorteile bringt, wenn wir Haue kassieren. An die Qualität des großartigen vierten Serienteils reicht die Prügelei damit wohl locker heran. Für die Überholspur müssen aber noch der Spielumfang und die plattformübergreifenden Kämpfe zwischen PlayStation- und PC-Besitzern überzeugen. Hadoken!



The Last Guardian

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Team ICO • **Termin:** 2016



Es lebt! Auf der letzten E3 wurde The Last Guardian nach vielen Jahren der Entwicklung und der notorischen Verschiebungen sozusagen erneut angekündigt. Es sieht nach wie vor märchenhaft aus und macht mit seinem Setting rund um die Freundschaft eines Jungen mit einem riesigen Hundekatzenvogel nach wie vor Lust auf mehr. Vor allem auf mehr Infos zum Spielerlebnis selbst! Erwartet uns am Ende nur dröge Hüpfkost wie im Gameplay, das auf der E3 2015 gezeigt wurde? Wir sind zuversichtlich, denn bis dato hat uns Team ICO mit seinen Werken immer verzaubern können.

Hits für PS4 und Xbox One

eindeutig: Sowohl Microsofts Xbox One als auch Sonys PlayStation haben gute Argumente auf ihrer Seite. Klar, das sind Argumente, die den Konsolenkrieg zwischen Sony- und Microsoft-Fans sicher wieder befeuern werden. Doch wer sich ernsthaft mit dem Hobby Videospiele beschäftigt, wird feststellen, dass die alte »Meine Konsole ist besser als deine«-Leier kindischer Unfug ist. Jedes der beiden Systeme hat nämlich Spiele im Programm, die den Kauf der jeweiligen Konsole vollkommen rechtfertigen. Aber seht selbst. ‹›

Gears of War 4

SHOOTER **Entwickler:** Black Tusk • **Termin:** 4. Quartal 2016



Nein, Marcus Fenix scheint nicht dabei zu sein, aber ein Serien-Reboot wird Gears of War 4 wohl dennoch nicht werden. Zwar sind die Helden aus dem ersten Video keine Hulk-Verschnitte mehr, sonst regiert aber das bekannte Erfolgsrezept: Die Deckungsmechanik scheint unverändert, die Stimmung ist gewohnt düster, und an den Lancern rattern wieder die Kettensägen. Die säbeln diesmal durch eine neue Gegnerrasse mit tentakeligem Cthulhu-Look. Erste Spielszenen sehen schon mal gut aus, und wir sind gespannt, was noch an spielerischen Neuerungen folgt.

Recore

ACTION-ADVENTURE **Entwickler:** Comcept/Armature • **Termin:** 1. Quartal 2016

Namhaft: Recore entsteht unter Keiji Inafune, dem Schöpfer des legendären Jump&Shoot-Helden Mega Man. Das Action-Adventure spielt in einer Sci-Fi-Welt mit starkem Wüstenanteil und ebenso starkem Roboteranteil. Darin sind wir mit einer weiblichen Heldin samt Robo-Sidekick unterwegs und wehren uns gegen allerlei mechanische Feinde. Der Witz an der Sache: Wir können die KI unseres Begleiters, den blau leuchtenden Kern, in verschiedenste Roboterhüllen pflanzen. Das riecht verdächtig nach coolen Kämpfen und hoffentlich auch erfrischend kreativen Rätseln.



Crackdown 3

ACTION **Entwickler:** Reagent Games • **Termin:** 2016



Crackdown 3 zelebriert die Schönheit der Zerstörung und ließ in seiner ersten Demo Gebäude so hübsch wie noch nie zu Bruch gehen. Das wird möglich, weil die Physik-Berechnungen in Microsofts Online-Cloud ausgelagert werden. Deshalb muss Crackdown 3 zumindest im Multiplayer ständig mit dem Internet verbunden sein. Ansonsten sind bereits bekannt: ein Koopmodus, Fähigkeiten wie in den Vorgängern und mehr Interaktionen mit der Spielwelt als in den Teilen davor. Guter Plan, wie wir finden. Jetzt muss nur noch die USK mitspielen, denn die beiden Vorgänger landeten auf dem Index.

Quantum Break

ACTION **Entwickler:** Remedy • **Termin:** 5.4.2016

Das neueste Projekt von Remedy hat gleich zwei coole Konzepte im Gepäck. Quantum Break ist einerseits ein hübscher Deckungs-Shooter mit spannenden Zeit-Manipulationen. So kann unser Held das Geschehen verlangsamen oder einen praktischen Zeitschild auffahren. Andererseits hat der Actiontitel eine digitale Serie mit bekannten Schauspielern im Gepäck. Je nachdem wie wir uns an gewissen Stellen entscheiden, sehen wir zwischen den Levels andere Filmschnipsel. Wir sind gespannt, wie gut die Verzahnung von Videospiel und Serie letztlich funktioniert.



Scalebound

ACTION **Entwickler:** Platinum Games • **Termin:** 2016



Platinum Games (Vanquish, Bayonetta) hat wieder fette Action im Sinn und ein großes Ass im Ärmel. Im Actionspiel Scalebound kämpfen wir nämlich Seite an Seite mit einem feuerspuckenden Drachen. Das sieht in den ersten Gameplay-Schnipseln richtig fetzig aus. Doch damit nicht genug: Platinum würzt das Ganze noch mit einer Prise Rollenspiel. So können wir unseren Drachenkumpel mit allerhand Rüstungsteilen ausstatten und sogar nützliche Magie wirken. Sozusagen als Sahnehäubchen soll es auch einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig geben.

Mehr Infos unter: www.GamePro.de | Video auf DVD

ACTION **Publisher:** Sony • **Entwickler:** Naughty Dog • **Termin:** 18.3.2016

UNCHARTED 4: A THIEF'S END PS4

Magischer Multiplayer

In Uncharted 4 ziehen wir mit mystischen Gegenständen und KI-Begleitern in den Multiplayer-Krieg. Lest hier, was Entwickler Naughty Dog für das Serienfinale plant. Von Sandro Odak und Kai Schmidt


Mit dem ausgerüsteten Geist des Djinn werden wir stärker und schneller.

VORSCHAU

Auf der Paris Games Week 2015 enthüllte Sony endlich offiziell den Multiplayermodus von Uncharted 4: A Thief's End. Dabei gab es schon zu Beginn eine faustdicke Überraschung, denn der Mehrspielerteil läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, während die Solokampagne nur auf 30 Frames kommt. Erkauft wird die flüssigere Bildrate durch die Reduzierung der Auflösung: Statt 1080p schafft es der Multiplayer lediglich auf 900p. Die Auflösungsunterschiede seien ein Kompromiss, so Lead Game Designer Robert Cogburn. »Im Multiplayer wollen wir hektische, schnelle Action bieten. Dafür braucht man eine flüssigere Bildwiederholrate. Der Singleplayer soll eher wie ein Film inszeniert sein – und läuft daher etwas langsamer.« Damit spielt er auf die gängige Bildwiederholrate von Kinofilmen an, die lediglich 24 Frames pro Sekunde beträgt und für den typischen Filmlook sorgt.

Kampf mit Gadgets

Ging es in den vorhergehenden Multiplayer-Modi der Uncharted-Reihe vorrangig ums Ballern, Sprengen und Prügeln, kommt in Teil vier eine Neuerung hinzu, die sich angesichts der Serienthematik eigentlich geradezu aufdrängt: mystische Objekte (Mysticals), wie der El Dorado Sarg, die besondere Auswirkungen auf die Mitspieler haben. Zusätzlich werden in Uncharted 4 auch KI-Soldaten eingeführt, die für den Spieler kämpfen. Sie sollen Gegner aus ihren Löchern locken und das Kräftegleichgewicht wiederherstellen, wenn wir in der Bredouille sind. Mit den neuen Items wollen die Entwickler Frontlinien aufbrechen und Kämpfe dynamischer machen. Mysticals und Soldaten können wir im Ingame-Shop einkaufen – und zwar mit Ingame-Geld, das wir für Kills und Hilfeleistungen im Spiel erhalten.


El Dorado, der MacGuffin aus dem ersten Uncharted, verursacht Umgebungsschaden.


Nate und sein Kumpel Sully halten auch im Multiplayer-Modus zusammen wie Pech und Schwefel.

Wie Mysticals und Soldaten funktionieren
Mystische Fähigkeiten und KI-Soldaten werden im Loadout ausgerüstet. Beim Start sind die Items aber noch nicht freigeschaltet. Wir müssen sie uns erst im Spiel verdienen, indem wir Schätze finden, Gegner töten oder Kollegen helfen. Für jede dieser Aktionen wird Geld gutgeschrieben, das wir nur in der laufenden Runde für Upgrades ausgeben dürfen. Über mehrere Matches Reichtümer anzuhäufen funktioniert also nicht.

Haben wir ein Mystical gekauft, wird es unserem Inventar als Granatenalternative hinzugefügt. Wir können es also jederzeit verwenden – müssen dabei jedoch auf Cooldown-Zeiten achten. KI-Soldaten werden hingegen sofort nach dem Kauf aufgestellt. Sie folgen uns, halten die Stellung oder decken Feinde mit Sperrfeuer ein, je nachdem, zu welcher Klasse sie gehören. Praktisch: Wenn Mysticals oder Sidekicks Kills machen, bekommen wir die Punkte dafür gutgeschrieben. Ein gut platziertes Item ist also Gold wert – und kann seine Anfangskosten vom Nutzen her schnell um ein Vielfaches übertreffen.

Welche Items gibt es?
Auf der Paris Games Week hat Sony lediglich eine Handvoll Usables enthüllt. Den El Dorado Sarkophag kennen wir aus Uncharted. Er hebt sich aus dem Boden empor und richtet verheerenden Umgebungsschaden an. Feinde in der Nähe müssen ihre Deckung verlassen und fliehen – perfekt, um ihnen in den Rücken zu schießen! Der Cintamani Stone ist aus Uncharted 2 bekannt. Befreundete Spieler können den Stein mitnehmen und auf Knopfdruck alle am Boden liegenden Kollegen wiederbeleben. Werden wir mit aktiviertem Stein ausgeknockt, können wir uns auch selbst heilen. Aus Uncharted 3 stammt hingegen der Spirit of the Djinn: Dieser Zauber verbessert unseren Nahkampf-Schaden und macht uns rasend schnell. Normalerweise brauchen wir drei Nahkampfattacken, um einen Gegner zu töten – mit dem ausgerüsteten und aktivierten Feuergeist hingegen nur zwei.

Die KI-Kämpfer
Derzeit gibt es zudem vier Sidekicks. Der Sniper bleibt da stehen, wo wir ihn herbeigerufen haben und nimmt die Umgebung ins Visier. Auf erhöhten Positionen kann er Rückendeckung geben und Feinde vom Spieler ablenken. Der Savior läuft hinter dem Spieler her und heilt ihn. Wenn wir zu Boden gehen, kann er uns sogar wiederbeleben. Er greift jedoch nicht aktiv an. Der Hunter rennt zügig vor und kann Gegner in den Schwitzkasten nehmen, bis wir uns um sie kümmern. Der Brute ist ein gepanzerter Supersoldat und der teuerste Sidekick. Um ihn freizuschalten, müssen wir eine Menge Zaster anhäufen. Dafür hat er ein dickes Maschinengewehr, mit dem er einen ganzen Levelabschnitt unter Streufeuer nehmen kann.

Wer Angst hat, die Sidekicks könnten das Balancing über den Haufen werfen, darf beruhigt aufatmen: Die Unterstützer sind meist nur kurze Zeit aktiv und schnell ausgeschaltet. Bis auf den Brute ist keiner von ihnen ein ernstzunehmender Gegner.

Im Gegenteil sorgen sie sogar ganz hervorragend dafür, dass Spieler offener miteinander kämpfen, statt sich bloß von einer Deckung zur nächsten zu schleichen.

Umfang und Mikrotransaktionen
Zum Start von Uncharted 4 will Naughty Dog immerhin acht Karten bereithalten. Wie viele unterschiedliche Spielmodi enthalten sind, hat der Entwickler allerdings noch nicht verraten. In der Beta, die für Besitzer von Uncharted: The Nathan Drake Collection am 4. Dezember 2015 startet, gibt es jedenfalls nur die Team-Deathmatch-Variante.

Nicht so schön: Es wird auch Mikrotransaktionen geben, die jedoch angeblich nur kosmetischer Natur sind. Während wir die Charaktere mit Ingame-Währung anpassen und verbessern können, um beispielsweise die Wirkzeit unserer Mysticals zu verlängern, wird es einige optische Veränderungen auch für Echtgeld zu kaufen geben. Doch solange niemand dazu gezwungen wird, Geld auszugeben oder sich auf diese Weise Vorteile zu erkaufen, ist uns das herzlich egal. ‹›


Kommentar
Kai Schmidt
@GamePro_de

Die Multiplayerparts der Uncharted-Spiele gehören wohl zu den unterschätztesten Mehrspielermodi überhaupt. Klar wirkt die Chaos-Ballerei bei einem auf das dramatische Erzählen einer Geschichte ausgelegten Spiel wie Uncharted 2 oder 3 zunächst aufgesetzt. Doch wer sich ein wenig damit beschäftigt, merkt, dass die Multiplayerschlachten gut durchdacht sind und bestens funktionieren. Etwas, das man nicht von jedem an ein Solospiel drangeklatschten Mehrspielermodus behaupten kann. Entsprechend freue ich mich sehr auf noch spannendere Schlachten bei Uncharted 4, denn die neuen Mysticals und KI-Soldaten dürften jede Menge Chaos, aber auch Taktik ins Spiel bringen. Durch die 60 Frames wirken die Gefechte zudem deutlich dynamischer (dabei aber auch etwas hektischer) als in den Vorgängern.

VORSCHAU


Der Cintamani-Stein erlaubt es seinem Träger, gefallene Kameraden wiederzubeleben.


Erstmals können wir KI-Kämpfer wie den Savior (links) zur Unterstützung einkaufen.

RENNSPIEL **Publisher:** Sony • **Entwickler:** Polyphony Digital • **Termin:** 2016

GRAN TURISMO SPORT PS4

Die PS4 gibt Gas

Zwei Online-Turnierserien stehen zur Wahl, in beiden werden über mehrere Wochen Rennen ausgetragen.

Gran Turismo spielen und dann zusammen mit echten Racing-Weltmeistern ausgezeichnet werden – die Meisterschaften von Gran Turismo Sport machen's möglich. Wir haben alle Informationen im Überblick. Von Maurice Weber und Tobias Veltin

Auf der Sony-Pressekonferenz im Rahmen der Paris Games Week hat Entwickler Polyphony Digital ein neues Gran Turismo angekündigt. Das Spiel heißt allerdings nicht Gran Turismo 7, sondern Gran Turismo Sport. Es soll E-Sportler zu echten Racingstars machen: Als erstes Rennspiel entsteht es in Partnerschaft mit der Fédération Internationale de l'Automobile, die unter anderem die Formel 1 ausrichtet. Das Spiel soll regelmäßige Meisterschaften bieten, und die Gewinner werden bei der gleichen Preisverleihung wie echte Rennfahr-Weltmeister ausgezeichnet. Erscheinen soll Gran Turismo Sport laut Publisher Sony irgendwann im Jahr 2016 für die PlayStation 4. Wann genau, ist noch unklar, doch da eine Beta für Frühjahr 2016 angekündigt ist, rechnen wir mit einer Veröffentlichung kurz darauf. Zudem wird Gran Turismo Sport höchstwahrscheinlich mit dem Virtual-Reality-Headset PlayStation VR kompatibel sein. Das soll in der ersten Hälfte des Jahres 2016 erscheinen, also möglicherweise zu einem ähnlichen Zeitpunkt wie GT Sport.

Kein traditioneller Prolog

Obwohl es kein vollwertiges Gran Turismo 7 wird, verspricht Sony ein deutlich umfangreicheres Spielerlebnis als bei den aus der Serie bekannten Prologen früherer Teile. GT Sport wird drei Spielmodi bieten: die Kampagne, den Sport-Modus und den Arcade-Modus. Auch wenn genauere Details zu diesen Spielmodi noch ausstehen, fällt auf, dass es sich dabei um andere Bezeichnungen handelt als in den vorherigen Teilen der beliebten Rennspielserie. Wie genau die Änderungen letztlich ausfallen, bleibt abzuwarten. Immerhin: Gran Turismo Sport soll für alle Spieler zugänglich sein und sich nicht primär an Profis wenden.

Auf der Pressekonferenz ging es ohnehin vor allem um die Online-Meisterschaften, auf die Polyphony Digital besonders stolz ist. Jedes Jahr sollen zwei Online-Meisterschaften laufen: Im »Nations Cup« treten Spieler für ihr Land an, im »Manufacturers Cup« brettern sie hingegen für ihren Lieblings-Autohersteller über die Piste.





Die Fahrphysik wird komplett überarbeitet, darunter etwa auch die Umsetzung der Reifentraktion.



Nicht nur Rennwagen stehen in der GT-Sport-Garage, sondern auch Autos mit Straßenzulassung wie der Mercedes SLS AMG.



Welche Strecken im Spiel sind, steht noch nicht fest, hauptsächlich dürfte es aber über echte Rennkurse gehen.



Voraussichtlich wird GT Sport für Onlinespieler mehr zu bieten haben als für Karrierefreunde.

Im Kreis der Weltmeister
Die FIA will diese Rennspiel-Meisterschaften beim nächsten Treffen des World Motorsport Council ratifizieren und sie dann genau so verwalten wie ihre anderen Meisterschaften, darunter auch die Formel 1. Die Gewinner sollen dann auf der jährlichen Preisverleihungszeremonie der FIA in Paris geehrt werden. Dort nehmen unter anderem auch Formel-1-Weltmeister und Rallye-Weltmeister ihre Pokale entgegen. Was genau begabte Konsolen-Rennfahrer gewinnen können, ob es neben dem Siegerpokal auch um Geldpreise geht, steht derzeit aber noch nicht fest. Einmal bei einer reisverleihung dieselbe Luft schnuppern zu dürfen, wie die Top-Rennfahrer dieser Welt, ist aber auch schon eine tolle Sache.

Beide Meisterschaften sollen zum Teil live ausgetragen werden, eventuell auf eine ähnliche Weise wie die jährlichen regionalen Finalspiele der GT Academy, in deren Verlauf die teilnehmenden Spieler die Chance auf eine echte Rennfahrer-Karriere gewinnen können. Außerdem wollen die Entwickler in GT Sport regelmäßige Online-Events für Gelegenheitsspieler abseits der prestigeträchtigen Meisterschaften organisieren.

Noch mehr Realismus
Gerüchteweise soll die GT Academy ab 2016 als Event in Gran Turismo Sport laufen, während der Wettbewerb 2015 noch in Gran Turismo 6 ausgetragen wird. Das sind aber bisher wie gesagt bloß Gerüchte, wenn auch sehr naheliegende. Zwar haben die Entwickler diesen Wechsel noch nicht offiziell bestätigt, wir halten es aber für wahrscheinlich, dass der neueste Serienteil genutzt wird, zumal er so besonders stark auf Meisterschaften und die Verzahnung mit echtem Rennsport ausgelegt sein wird.

Apropos echter Rennsport: Das neue Gran Turismo soll deutlich realistischere Motorengeräusche als seine etwas schwachbrüstigen Vorgänger bieten. Dafür hat das Entwicklerteam extra Mike Caviezel als Sounddesigner angeheuert. Er war unter anderem für die Geräuschkulisse der ersten vier Forza-Teile verantwortlich und bringt entsprechend erstklassige Referenzen mit. Und auch die Fahrphysik soll von der höheren Rechenleistung der PlayStation 4 profitieren und sich damit gegenüber den PS3-Vorgängern spürbar verbessern. Wir sind gespannt, wie sich Sonys Gran Turismo Sport im Vergleich zu Forza Motorsport 6 schlagen wird. ‹›


Kommentar
Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Meine erste Reaktion auf Gran Turismo Sport? Buuuh, es ist kein Gran Turismo 7! Auf den zweiten Blick finde ich das Konzept aber doch interessant. Durch die beiden Online-Turnierserien werden zumindest potenziell viele unterschiedliche Herausforderungen geboten, die ambitionierte Fahrer lange motivieren dürften. Die Vorhaben, den Realismusfaktor zu erhöhen und VR zu unterstützen, steigern meine Vorfreude ebenfalls; ich bin gespannt, ob sich Polyphony hier endlich auf eine Stufe mit Forza Motorsport stellen kann. Doch insgesamt sind mir noch zu viele Faktoren unklar. Wie sieht es zum Beispiel mit dem Umfang aus? Was bekommen Einzelspieler geboten? Bis das geklärt ist, bleibt die Sport-Version für mich eine Art »Online-Prologue« für das von mir heiß ersehnte Gran Turismo 7.

MULTIPLAYER-SHOOTER **Publisher:** Blizzard • **Entwickler:** Blizzard • **Termin:** 2016

OVERWATCH PS4 • One

Ballern mit Blizzard

Ein Shooter soll das nächste große Ding der World-of-Warcraft-Väter werden. Von Stefan Köhler

Nach den ersten Stunden mit der PC-Beta können wir uns kaum von Overwatch trennen. Moment, PC-Beta? Richtig: Overwatch wurde zwar auch für Konsolen angekündigt, eine spielbare Betaversion gibt es aber bisher nur für den PC. Unsere Eindrücke dazu wollen wir euch nicht vorenthalten. Die Beta kommt ohne Freischaltungen oder ein Erfahrungssystem aus, es gibt keinen Fortschritt. Nur Partie um Partie pures Gameplay. Es ist ein gutes Zeichen, dass das Spiel solch einen starken Sog ausübt, ohne uns mit psychologischen Tricks wie Loot oder Level-ups motivieren zu müssen.

Was ist Overwatch?

Overwatch geht spielerisch in Richtung Team Fortress 2, statt Klassen gibt es aber 18 Helden mit fest vorgegebenen Fähigkeiten. Ein Scharfschütze lässt sich nicht einfach mal durch eine Neubewaffnung in einen Frontkämpfer verwandeln.

Wir suchen uns daher je nach Situation den besten Helden aus und spielen sechs-gegen-sechs-Partien auf der für uns passenden Position. Eine Heldenwahl dürfen wir nach jedem Tod neu treffen. Sie sollte sich idealerweise an Karte, Mit- sowie Gegenspielern und Modus orientieren. Da wäre zum Beispiel der aus Battlefield bekannte Rush-Modus, in dem zwei Zonen nacheinander eingenommen werden müssen. Oder wir müssen ein Objekt in die Zielzone eskortieren. Solange wir neben dieser Fracht stehen beziehungsweise laufen, bewegt sie sich langsam vorwärts.



Vor Rundenstart können wir noch Unsinn anstellen, etwa eine Arcadehalle zusammenschießen.

Das war's, mehr als diese zwei Modi auf bisher sechs Karten bietet die Beta noch nicht. Ob wir später auch symmetrisches Gameplay à la Team-Deathmatch erleben werden, wissen wir noch nicht, um der Langzeitmotivation willen hoffen wir aber, dass da noch mehr auf uns zukommt.

Wie gut ist es?

Die Beta von Overwatch ist in einem Zustand, der förmlich »Fertig!« schreit. Blizzard ist zwar für seine sehr fortgeschrittenen Betas bekannt, in diesem Fall ist der Entwicklungsstand aber beispiellos gut. Besonders bei den Helden merken wir, dass sie nicht im luftleeren Raum entstanden sind, sondern sorgfältig aufeinander abgestimmt wurden. Trotzdem oder gerade deswegen spielen sie sich wunderbar unterschiedlich. Der Held Reaper etwa feuert mit zwei Schrotflinten, die auf kurze Distanz ordentlich weh tun, über große Entfernungen aber nicht zu gebrauchen sind. Also muss Reaper immer nah an den Feind ran. Um diesen lebensgefährlichen Nachteil auszugleichen, heilt er sich durch jeden Abschuss. Seine spezielle Heldenfähigkeit, die sich nach und nach beispielsweise durch Treffer auflädt, ist eine Rundum-Attacke, die alle Feinde in der nahen Umgebung ausschaltet.

Ganz anders die blitzschnelle Dame Tracer. Sie teleportiert sich über kurze Strecken in jede beliebige Richtung und ist damit nur schwer zu treffen. Dazu kommt die Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen: Tracer teleportiert sich an den Ort, an dem sie zuvor stand und erhält dadurch die Lebenspunkte und die Munition von zuvor. Wer Tracer auf zehn Lebenspunkte herunterschießt und sie in einer Wolke verschwinden sieht, der muss damit rechnen, dass sie gleich wieder um die Ecke kommt – mit voller Munition und kerngesund. Und das ist noch nicht mal die Heldenfähigkeit der Dame. Das wäre nämlich die Pulsbombe, die an Gegnern und Objekten haften bleibt und viel Schaden verursacht. Tracer und Reaper gehören übrigens beide zu den Offensiv-Helden.



Eigentlich ist Overwatch kunterbunt, McCrees Spezialfähigkeit Revolverheld verpasst dem Spiel aber für ein paar Sekunden einen entsättigten Look.

Einfach Klasse? Klasse einfach!

Overwatch hat zwar keine Shooter-Klassen, die Helden lassen sich aber wie in MOBAs in Untergruppen kategorisieren. Derer gibt es vier: Offensiv, Defensiv, Tank und Unterstüt-



Die Projektile sind viel zu schnell fürs Auge, auf dem Screenshot zeigt sich aber: Held Roadhoag verschießt Metallschrott (rechts im Bild)!

zer. Das Zusammenspiel hat oberste Priorität und wird mit dem blizzardschen Auge für Einsteigerfreundlichkeit unterstützt: Eine Anzeige im Auswahlmenü weist uns auf Mängel der Team-Komposition hin. Haben wir keinen Heiler aus der Unterstützerklasse oder fehlt ein Tank, um den meisten Schaden aufzuhalten, sagt uns Overwatch das.

Überhaupt die Hilfsanzeigen: Sterben wir, erzählt uns das Spiel, was da gerade schiefgelaufen ist. In der Killcam gibt eine kurze Texteinblendung Hinweise zum Gegenspieler und dem eigenen Helden. Ein Beispiel: Hat uns gerade Reaper mit zwei Schüssen aus den Latschen geschossen, erklärt Overwatch, dass der düstere Gevatter schon auf mittlerer Entfernung nichts mehr zu melden hat. Nächstes Mal machen wir es besser und bewahren gesunden Abstand! Das dürfte Einsteigern sehr helfen und allen Spielern nützliche Informationen über die Vor- und Nachteile aller Helden geben.

Zum Rundenende wird jedes Detail über unsere Leistung aufgeschlüsselt. Nur mit dem Dreh, dass unsere Teammitglieder davon nichts sehen. Wir kriegen keine einzige Information darüber, wie andere Spieler abgeschnitten haben. Darauf kippt Overwatch noch die effektreiche Wiederholung des besten Spielzugs und stellt anschließend vier Spieler in vier Kategorien heraus, danach dürfen alle Mitspieler den besten Kämpfer der Partie wählen. Das bringt uns in der Beta zwar noch nichts Substanzielles, könnte aber bei einem später folgenden Erfahrungssystem eine Art Bonus bedeuten. Helden jedenfalls werden wir wohl nicht freischalten oder gar kaufen müssen, entgegen erster Ankündigungen wird Overwatch nämlich kein Free-2Play-Spiel, wir werden es kaufen müssen.

Wo ist der Haken?

Overwatch funktioniert also schon sehr gut, aber perfekt ist es noch nicht. Vor allem muss hier und da noch etwas an der Balance geschraubt werden. Beispielsweise haben viele Spieler derzeit mit dem Helden Bastion Probleme: Der bullige Kampfroboter kann sich in ein stationäres Geschütz verwandeln und sichert zusätzlich mit einem Schild nach vorne. Ein Frontalangriff ist da absolut unmöglich – jeder, der es kopflos versucht, ist innerhalb von Sekunden hinüber. Und Granaten, die man über den Schild werfen könnte – die gibt's in Overwatch schlicht nicht. Wir raten Blizzard allerdings, bei der Balance Vorsicht walten zu lassen und nicht, wie man es von den Kaliforniern kennt, sofort mit der großen Schere rumzuschnippeln. Denn während sich viele Spieler über Bastion aufregen, kommen nur die wenigsten darauf, seinen direkten Konterpart auszuwählen: Winston. Der vergleichsweise wenig gespielte Gorilla-Wissenschaftler mit Brille kann einen riesigen Sprung ausführen, einfach über Bastion hüpfen, um ihm dann den Rücken zu schrotten. Denn mal einfach komplett umdrehen darf sich Bastion im Geschützmodus nicht, und auch der Schild lässt sich nur minimal anders positionieren. Dass sich die Feinheiten der 18 Helden erst nach einer Weile erschließen, gehört ins blizzardsche »Einfach zu spielen, schwer zu meistern«-Muster. Insofern dürften die Entwickler an vielen Stellen mit nur zarten Änderungen bereits eine Menge reißen. Spaß macht Overwatch jedenfalls jetzt schon! **‹›**



Overwatch ist kein Crysis, aber der Grafikstil ist wie bei Blizzard üblich absolut gelungen. Hier kämpfen wir im japanischen Hanamura erst um die Innenstadt, dann um einen Tempel.



Kommentar
Stefan Köhler
@DoublePayje

Genau dieses Spiel will ich spielen! Tatsächlich komme ich nicht umhin, mich nach jeder weiteren Runde Overwatch zu sehnen. Was im PC-Klassiker Counter-Strike das stundenlange Üben von möglichen Granatenwurfpunkten ist, ist bei Overwatch das Entdecken neuer Einsatzmöglichkeiten meiner Heldenfähigkeiten. Wo steht Symetras Teleporter am besten, wo kann Winston drüber springen, wie aggressiv kann Reaper wirklich gespielt werden? Nur mit dem Unterschied, dass mir das Lernen hier deutlich mehr Spaß macht als in Counter-Strike.

Natürlich werden ein paar Spieler nicht glücklich: Der bunte Comiclook ist nicht jedermanns Sache. Die extremen Effekte werden einigen genaue Informationen über die Situation geben, andere überfordern. Aber niemand muss sich in Mechaniken wie Streumuster der Waffen einarbeiten. Wer sowas bevorzugt, wird sich an der sanften Lernkurve von Overwatch stören. Aber ich mag das, denn ich kämpfe lieber mit meinen Gegnern statt mit der Spielmechanik.

Was ihr braucht …

Pflichtspiele – Titel, die ihr gespielt haben müsst

PlayStation 4

Bloodborne (Action)
Knüppelhartes, aber motivierendes Action-Rollenspiel für Spieler mit Nerven aus Drahtseilen.

God of War 3 Remastered (Action)
Kriegsgott Kratos' finaler Rachefeldzug ist auch auf der PS4 ein episches Erlebnis.

The Last of Us Remastered (Action-Adventure)
Auf PS4 noch besser: Intensives und packend erzähltes Actiondrama mit Infizierten.

Uncharted: The Nathan Drake Coll. (Action)
Tolle Klassikersammlung: Nathan Drake macht auch auf der PS4 eine hervorragende Figur.



Until Dawn (Horror-Adventure)
Der Horrorfilm zum Selberspielen, in dem die eigenen Entscheidungen den Spielfluss lenken.

Xbox One

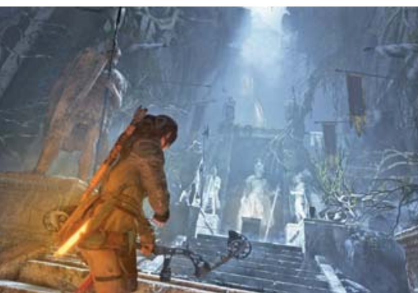
Forza Horizon 2 (Rennspiel)
Grafisch und spielerisch beeindruckender Open-World-Raser: So müssen Rennspiele aussehen!

Forza Motorsport 6 (Rennspiel)
Mit realistischen Rennen und enormem Umfang die beste Rennsimulation auf dem Markt.

Halo 5: Guardians (Shooter)
Auch wenn der Master Chief eher zur Nebenfigur gerät: Halo 5 ist grandiose Shooter-Action.

Ori and the Blind Forest (Action-Adventure) €
Traumhaft schöner und spielerisch anspruchsvoller Jump&Run-Meilenstein.

Rise of the Tomb Raider (Action-Adventure)
Die Fortsetzung verbreitet deutlich mehr klassische Tomb-Raider-Atmosphäre als der Vorgänger.



Wii / Wii U

Dead Space: Extraction (Action) €
Trotz vorgegebener Bewegungsabläufe ein unglaublich intensiver Shooter mit toller Technik.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Jump&Run)
Jump&Run-Highlight für Wii-U-Besitzer.

Little King's Story (Action-Adventure) €
Zuckersüßes Märchenabenteuer, das auch erwachsene Spieler vor den Bildschirm fesselt.

Mario Kart 8 (Rennspiel)
Mario und Co. steigen in ihre flinken Karts. So muss sich ein Arcade-Racer spielen!

Metroid Prime Trilogy (Action-Adventure)
Enthält drei der besten Nintendo-Spiele der letzten Jahre. Viele Stunden Spielspaß garantiert.

New Super Mario Bros. U (Jump&Run)
Marios erster HD-Hüpfer, in dem er die entführungsanfällige Prinzessin Peach vor Bowser retten muss.

Super Mario 3D World (Jump&Run)
Mario und seine Freunde hüpfen durch ein abwechslungsreiches Abenteuer der Extraklasse.



Super Smash Bros. (Beat 'em Up)
Eine chaotische und sehr spaßige Prügelei mit etlichen Kämpfern und Arenen.

Yoshi's Woolly World (Jump&Run)
Liebenswerte Strickoptik trifft auf präzise Steuerung: Zweifelsfrei ein Vorzeige-Jump&Run.

Zelda: Skyward Sword (Action-Adventure)
Gewohnt geniales Action-Adventure. Dank Wii MotionPlus schwingt ihr das Schwert extrem realistisch.

Multiplattform-Must-haves

Assassin's Creed Syndicate (Action-Adventure)
Die Abenteuer eines Geschwisterpaars im viktorianischen London. Tolles Meuchelmörder-Abenteuer.

Batman: Arkham Knight (Action-Adventure)
Im ersten Current-Gen-Ableger verteidigen wir Gotham mit Nightwing und dem Batmobil.

Fallout 4 (Rollenspiel)
Die Postapokalypse war nie so faszinierend: spannendes Rollenspiel mit hochinteressantem Setting.

FIFA 16 / PES 2016 (Sport-Simulation)
Egal ob FIFA oder PES: Spielführung, Animation und Steuerung sind bei beiden großartig.

GTA 5 (Action)
Grafisch poliert und mit neuer Egoperspektive: GTA 5 gehört auch auf der Current-Gen in jede Sammlung.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (Action)
Der Open-World-Ausflug von Big Boss begeistert mit tollem Sandbox-Gameplay und gewaltigem Umfang.

Project Cars (Rennspiel)
Umfangreiche Rennspiel-Simulation für Enthusiasten mit Benzin im Blut.

The Evil Within (Horror)
Tolle Atmosphäre, schauriges Gruselambiente: Shinji Mikamis jüngstes Werk ist ein Fest für Horrorfans.

The Witcher 3: Wild Hunt (Rollenspiel)
Rollenspielkoloss mit denkwürdigen Ereignissen und viel Liebe zum Detail. Ein echter Genremeilenstein.

Wolfenstein: The New Order (Shooter)
Oldschool-Egoshooter mit toller Story, hübscher Grafik und guten deutschen Synchronsprechern.

€ = unter 30 Euro erhältlich

Last-Gen-Pflichttitel

PlayStation 3



God of War 3
(Action)
Wer bisher mit Kratos noch nichts am Hut hatte, sollte die God-of-War-Serie unbedingt nachholen – insbesondere den grandiosen dritten Teil.



Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin (Rollenspiel)
Die berührende Geschichte über den 13-jährigen Oliver fesselt vom Anfang bis zum Ende. Ni no Kuni ist ein absolutes Ausnahmerollenspiel.



Gran Turismo 6
(Rennspiel)
Ladies and gentlemen, start your engines! Gran Turismo 5 war schon sehr gut. Gran Turismo 6 ist tatsächlich noch mal ein Stück besser!

Xbox 360



Alan Wake
(Action-Adventure)
Wenn Stephen King ein Videospiel gemacht hätte, wäre es Alan Wake: Die dichte Atmosphäre des Actionthrillers sucht ihresgleichen.



Fable 3
(Rollenspiel)
Steigt zum Herrscher eines Fantasyreichs auf und trefft Entscheidungen, die sich auf den Verlauf der Story auswirken.



Gears of War 3
(Action)
Dicke Kampfsoldaten mit noch dickeren Kettensägenknarren gibt's nur in Microsofts epischem Actionkracher.

... und wollt!

Leser-Charts

1. (NEU) **Fallout 4** (PS4, One)
Bethesda
Das Endzeit-Rollenspiel setzt sich auf Anhieb an die Spitze eurer Charts und verdrängt Rockstars Dauerbrenner-Gangster vom ersten Platz.

2. (1.) **GTA 5** (PS4, One, PS3, 360)
Rockstar
Rockstars Open-World-Gangster Trevor und Co. rutschen nach kurzem Gastspiel auf dem ersten Platz wieder eine Etage tiefer.

3. (NEU) **Call of Duty: Black Ops 3** (PS4, One, PS3, 360)
Activision
Trotz jährlicher Schelte von Seiten der Spielefans kann Activisions Shooter auf Anhieb einen der vorderen Plätze erobern.

4. (2.) **MGS 5: The Phantom Pain** (PS4, One, PS3, 360)
Konami

5. (4.) **Battlefield 4** (PS4, One, PS3, 360)
Electronic Arts

6. (NEU) **Halo 5: Guardians** (One)
Microsoft

7. (3.) **The Last of Us (Remastered)** (PS4)
Sony Computer Entertainment

8. (NEU) **Rise of the Tomb Raider** (One)
Microsoft/Square Enix

9. (NEU) **Diablo 3: Ult. Evil Edition** (PS4, One, PS3, 360)
Blizzard

10. (6.) **Rocket League** (PS4)
Psyonix

Die in Klammern gesetzten Zahlen kennzeichnen die Vormonatsplatzierung.

Leser-Most-Wanted



Uncharted 4: A Thief's End
(PS4)
Sony
18.3.2016
Nathan Drake steigert sich in eurer Gunst: Der Abenteurer wechselt von Platz zwei auf die Pole Position.



Tom Clancy's The Division
(PS4, One)
Ubisoft
8.3.2016
Der MMO-Shooter nach Clancy-Motiven erkämpft sich überraschend den zweiten Platz eurer Most Wanted.



Mass Effect: Andromeda
(PS4, One)
Electronic Arts
2016
In Teil eins nach der Shepard-Trilogie soll es maßgeblich um die Erforschung von Planeten gehen.

Wie wir testen

1 Test-Plattform(en)
Die Fahne oben rechts signalisiert euch transparent, auf welchen Plattformen wir gespielt und bewertet haben. Gibt's also sowohl eine One- als auch eine PS4-Fahne, haben wir das Spiel sowohl auf beiden Plattformen getestet, als auch für gleich gut befunden. Wichtig: Sollten wir wertungsrelevante Unterschiede zwischen den Versionen entdecken, werden wir diese in einem separaten Kasten offenlegen und auch eine angepasste Wertung vergeben.

1 One | PS4

FALLOUT 4

2

Präsentation ●●●●○
+ glaubwürdiges Weltdesign + stimmungsvolle Beleuchtung + gelungener Soundtrack + sehr gute deutsche Vertonung – schwache Animationen und Texturen

Spieldesign ●●●●○
+ vielfältiges, motivierendes Crafting + variantenreiche Charakterentwicklung + verbessertes Shooter-Spielgefühl + individuelle Gegnertypen – Menüs und Baumodus enorm umständlich

Balance ●●●○○
+ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar + alle Talente sinnvoll + selbst auf hohen Stufen noch coole, neue Fähigkeiten – vieles wird nicht vernünftig erklärt – Schwierigkeit schwankt stark

Atmosphäre/Story ●●●●○
+ stimmungsvolle, großartige Welt + spannendes Sklaverei-Grundthema + viele skurrile Geschichten + Entscheidungen – Story und Nebenquests schöpfen Szenzario-Potenzial nicht aus

Umfang ●●●●●
+ große, prall gefüllte Spielwelt + Unmengen an Aufgaben + Erkundung lohnt sich + reichhaltiges Waffen- und Rüstungssortiment + vier Fraktionen samt eigenen Enden

3 **Abwertung**
Fallout 4 leidet unter den typischen Bethesda-Glitches: verschwindende Menüs, KI-Aussetzer, Grafikfehler und (zum Glück seltene) Abstürze. All das nervt, macht's aber nicht unspielbar.

FAZIT
4 Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.



2 Wertungskategorien
Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.
Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.
Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchslos ist, ob es Frustmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.
Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt.
Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung / Aufwertung
Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen, beziehungsweise für die Verbesserungen addieren. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit
Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

5 Wertung
Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben. Faustregel: Ab 70 Punkten habt ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun.







6 Awards
Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang.
Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Kategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.

SERVICE

GamePro Team



Chefredakteur Sport-, Strategie- und Rollenspiele

SIEHT: Interstellar. Großartige Bilder, aber ein arg verschwurbeltes Ende.

HÖRT: The Songs of Tony Sly. In Erinnerung an meinen Lieblings-Songwriter, der vor genau drei Jahren gestorben ist.

LIEST: Patrick Rothfuss: The Name of the Wind. Hatte mal wieder Bock auf einen epischen Fantasy-Schmöker.

SPIELT: Rise of the Tomb Raider, Halo 5, Fallout 4, AC Syndicate, Guitar Hero

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Mehr Zeit. Siehe »Spielt«.

Layout & Design Adventures, Knobelspiele

SIEHT: Spectre. Mir hat der Film richtig viel Spaß gemacht.

HÖRT: Nick Cave: Red Right Hand

LIEST: Harriet Beecher Stowe: Onkel Toms Hütte.

SPIELT: The Legend of Zelda Triforce Heroes

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Ganz viel Schnee und es soll endlich mal wieder richtig kalt werden.





Redakteur Shooter, Rennspiele

SIEHT: Elser (Blu-ray), Minions (Blu-ray)

HÖRT: Sabres of Paradise: Haunted Dancehall. Unfassbar gut.

LIEST: Die Frau am Kreuz von Erasmus Herold. Ein Krimi aus meiner Heimat.

SPIELT: Fallout 4, Halo 5, Just Cause 3

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Ein paar neue Schätzchen für meine Hausbar. Damit das Weihnachtsfestmahl ordentlich rutscht.

Redakteur Action, Action-Adventures

SIEHT: Ash vs. Evil Dead, Season 1

HÖRT: in Spencer/Hill-Nostalgie versunken alte Oliver-Onions-Songs

LIEST: He-Man and the Masters of the Universe: Minicomic-Collection

SPIELT: Rise of the Tomb Raider, Star Wars: Battlefront

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Ein größeres Spielzeugzimmer. Star-Wars-Lego, He-Man und die unzähligen (immer zahlreicher werdenden) 1:6-Figuren brauchen einfach zu viel Platz.





Chefredaktion Strategie- und Rollenspiele

SIEHT: Saure Layouter, weil ich ständig Bilder austausche. Entschuldige, Sigrun!

HÖRT: Den Mass-Effect-Soundtrack. Der passt einfach gut zu Zugfahrten.

LIEST: Der Marsianer. Danke, Heiko!

SPIELT: Halo 5, Fallout 4, Black Ops 3

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Mehr Zeit für Weihnachtsmärkte, die liebe ich nämlich. Aber warum machen diese doofen Märkte jedes Jahr genau dann zu, wenn mein Weihnachtsurlaub anfängt?! Ich hasse sie!



Trainee Action, Action-Adventures, Shooter

SIEHT: Die leere Teamseite in InDesign.

HÖRT: Den Lärm im neuen Großraumbüro. Okay, so schlimm ist es nicht.

LIEST: Exit (Silo Band 3)

SPIELT: Call of Duty: Black Ops 3, Need for Speed, Chibi Robo: Zip Lash

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Dass mich meine Eltern nicht jedes Jahr fragen, was ich mir zu Weihnachten wünsche, sondern direkt per PayPal überweisen.

Redakteur Action, Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: Die volle Spülmaschine, weil mein Mitbewohner mal wieder faul war.

HÖRT: Den Soundtrack von Assassin's Creed Syndicate. Echt gut!

LIEST: Serienkiller von Dan Wells. Guter Tipp von Ann-Kathrin. Danke!

SPIELT: Assassin's Creed Syndicate, Black Ops 3, GTA Online

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Eine Xbox One. Ich will endlich Halo spielen. So ungeduldig. Ach, vielleicht kauf ich sie mir einfach vorher.





Trainee Action-Adventures, Japan-RPGs

SIEHT: Penny Dreadful. Die immer mit ihrem tollen Briten-Akzent!

HÖRT: Florence and the Machine quer durch die Bank. Die Stimme ist toll!

LIEST: Das Joshua Profil von Sebastian Fitzek. So böse! So gut!

SPIELT: Assassin's Creed Black Flag, auch wenn ich mit den Schiffen einfach nicht einparken kann.

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Einen Teilzeit-Hund. Dann hab ich im Winter was zum Kuscheln.

Chefredaktion Action-Adventures, Rollenspiele

SIEHT: Langsam den »To play«-Stapel kleiner werden, ich kämpfe mich durch!

HÖRT: Wieder mal alte Jazz-Platten von Julian »Cannonball« Adderley

LIEST: Ghostsitter von Tommy Krappweis – lustig, auch wenn ich eigentlich schon zu alt dafür bin.

SPIELT: Abwechselnd Fallout 4, Call of Duty und Rise of the Tomb Raider

ZU WEIHNACHTEN WÜNSCHE ICH MIR: Den Elite Controller für die Xbox One. Schenke ich mir sicherheitshalber selbst.



GASTSTARS



Thorsten Küchler **Heinrich Lenhardt**

Thorsten beschäftigte sich für diese Ausgabe passend zur Ankündigung des neuen Spiels mit der Faszination Gran Turismo. Branchen-Urgestein Heinrich Lenhardt ist tief in seine Vergangenheit als Science-Fiction-Fan eingetaucht und hat pünktlich zum Filmstart des neuen Star Wars eine Chronik der Sternenkriegs-Spiele verfasst.



Jan Bojaryn **Benjamin Blum**

Mit einer beinahe antiquiert wirkenden Form der Unterhaltung setzte sich unser freier Autor Jan Bojaryn für ein Special auseinander: Brettspiele. Benny begab sich für unsere Hall of Fame hingegen an Bord eines russischen Atom-U-Boots. Erfahrt in unserer Oldie-Reihe, was die Filmumsetzung The Hunt for Red October taugt.

Test Tweets

Hier findet ihr Redakteursmeinungen zu aktuellen Titeln. Subjektiv und maximal 140 Buchstaben lang.

Regelmäßige Tweets mit Neuigkeiten aus der Redaktion, Gewinnspielen und Updates unserer Homepage gibt es unter: **www.twitter.com/GamePro_de**



FALLOUT 4 PS4, One • Seite xx • Wertung: 89%

MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Schon wieder die Bethesda-Formel aus Kämpfen und Looten? Ja, bitte! Fallout 4 hat mich wieder voll erwischt.	Ich bin wohl einer der wenigen Menschen auf dieser Welt, die mit Fallout nicht viel anfangen können. Ist mir einfach zu zäh.	Tolle Welt, interessante Quests und trotz Ödland jede Menge zum Entdecken: Fallout 4 ist ein Monster von einem Spiel.	Eines dieser Rollenspielmonster, die man unbedingt spielen will, aber nie genug Zeit dafür hat. Im Weihnachtsurlaub vielleicht.	Meeeeeeeeeh. Postapokalypse ist so fad. Das einzig interessante an Fallout ist der Hund. Wehe, der stirbt.
				



RISE OF THE TOMB RAIDER One • Seite xx • Wertung: 89%

MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Ich mochte schon den Vorgänger, und jetzt ist Lara sogar noch besser geworden. Xbox-Pflichtspiel!	Lara ist zurück! Rundum gelungene Modernisierung der Reihe und ein heißer Anwärter auf mein Spiel des Jahres.	Wie der Vorgänger, nur besser. Laras Sibirien-Ausflug ist ein Paradebeispiel für ein gelungenes Action-Adventure.	In (fast) jeder Hinsicht besser als der Vorgänger. Leider muss ich ein Jahr auf die PS4-Version warten. Argh!	Das neue Tomb Raider hat alles, was die alten auch hatten: Lara, Klettern, Rätsel und unbeabsichtigte Sprünge in den Tod. Großartig!
				



CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 PS4, One, PS3, 360 • Seite xx • Wertung: 89%

MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Mit schöner Routine spiele ich jedes Jahr den aktuellen Teil. Diesmal wurde ich angenehm überrascht.	Ach, Call of Duty. Ich hab dir wie jedes Jahr die Chance gegeben, mich zu unterhalten. Aber irgendwie will der Funke nicht überspringen.	Nach längerer CoD-Pause hat mich Black Ops 3 dazu gebracht, wieder einzusteigen.	Treyarch hat geliefert: Coole Kampagne, Mega-Umfang - Black Ops 3 wird mich wochenlang beschäftigen.	Das spiel ich nicht. Da werde ich von Zwölfjährigen abgezogen. Das deprimiert mich. Aber hübsch sieht es aus.
				



NEED FOR SPEED PS4,One • Seite xx • Wertung: 67%

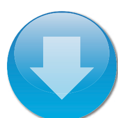
MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Gefällt mir gut wegen der alten Underground-Atmosphäre – wenn nur die doofen Cutscenes nicht wären.	Tja, das war wohl nix!	Schade, ich hatte mir gerade spielerisch mehr vom NfS-Reboot versprochen. Die Grafik ist schick, am Rest hapert es leider.	Kommt nicht an die Underground-Teile heran, für Zwischendurch aber ganz okay. Und ziemlich schick ist es auch.	Mit zwölf war ich Hopper. Da fand ich das Drumherum klasse. Jetzt ist mir die Story peinlich, und wieso eigentlich Open World?
				



LIFE IS STRANGE PS4, One, Wii U, PS3, 360 • Seite xx • Wertung: 85%

MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Habe mit dem Durchspielen extra gewartet, bis alle Episoden komplett sind. Hat sich gelohnt!	Sehr interessantes Adventure, das die Zeitmanipulation geschickt einbaut und mich bis zum Ende bei der Stange hielt.	Ebenso außergewöhnliches wie packendes Abenteuer. Potenzial für den Überraschungshit 2015.	Hat mich von der ersten bis zur letzten Episode gepackt. Dontnod macht Telltale Konkurrenz.	Es geht doch! Man kann Geschichten mit Emotionen erzählen, ohne gefühlsduselig daher zu kommen. Aber kein Kommentar zum Ende.
				

DOWNLOAD DES MONATS



MARKUS SCHWERDTEL	KAI SCHMIDT	TOBIAS VELTIN	MIRCO KÄMPFER	ANN-KATHRIN KUHLS
Gems of War (iOS, Android, PC, PS4, One)	**Der Terminator (WWE 2K16)**	**Das neue Xbox One Dashboard**	**Chibi-Robo: Zip-Lash (3DS)**	**Assassin's Creed Black Flag**
Die Macher des originalen Puzzle Quest schwingen wieder die Match-3-Streitaxt. Viel besser als das ganze Candy-Zeugs.	Mit einem Polygon-Arnold durch den Ring zu fegen, hat was. Allerdings hätte ich mir als Finisher den Herz-Rausreißer aus dem ersten Film gewünscht. ;-)	Sieht besser aus, bietet dank des neuen Guides mehr Komfort und ist spürbar schneller als das alte Menü – gut gemacht, Microsoft!	Nintendo-typisches, knuffiges Jump&Run mit abwechslungsreichen Levels. Unbedingt die Demo ausprobieren!	Auf den Rat von Dimi gekauft, ich bereue nichts! Allein die Musik ist schon toll! Und die Schiffe! Und das Setting! Hach.

MULTIPLAYER-SHOOTER **Publisher:** EA • **Entwickler:** Dice • **Termin:** 19.11.2015 • **Sprache:** Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren • **Installation:** 20 GB • **Spieldauer:** 30 Stunden • **Preis:** 60 Euro

STAR WARS: BATTLEFRONT

PS4 • One

Einer unserer AT-ATs bricht effektvoll zusammen, der zweite marschiert aber noch weiter auf die Rebellenbasis zu.

TEST

Volle Packung Star Wars, halbe Packung Shooter



Unser Test zeigt: Battlefront ist ein spektakulärer Atmosphärekracher. Aber bei einem Shooter zählen nicht nur die äußeren Werte. Von Johannes Rohe

Wow, einfach wow! Wenn die Star-Wars-Musik einsetzt, Blasterfeuer die Luft zerreißt, AT-ATs unaufhaltsam und bedrohlich scheppernd auf Rebellenstellungen zumarschieren und Tie Fighter mit dem bekannten Kreischen über unsere Köpfe zischen, sind wir hin und weg.

Das neue Star Wars: Battlefront vom Battlefield-Entwickler Dice fährt eine Atmosphäre auf, die ihresgleichen sucht. So bombastisch hat noch nie ein Star-Wars-Spiel die bekannten Schlachten aus den Filmen inszeniert. Noch nie gab es für Fans der Vorlage so viele Details in den Umgebungen zu entdecken, noch nie war der Film-Wiedererkennungswert bei einem Star-Wars-Spiel so groß. Wir haben wirklich das Gefühl, bibbernd in den in den gefrorenen Schützengräben des Eisplaneten Hoth zu hocken und uns der gnadenlosen Übermacht des Imperiums entgegenzustellen. Oder als Sturmtruppler im dichten Urwald von Endor gegen eine fast unsichtbare Rebellenarmee zu kämpfen. Alles sieht aus wie im Film, knackscharfe Texturen sorgen für einen fast fotorealistischen Look.

Noch besser als die Grafik ist nur der Sound. Natürlich klingt jede Waffe und jedes Fahr- und Flugzeug so, wie es laut Filmvorlage zu klingen hat, einzig die deutschen Sprecher sind nur mittelmäßig. Aber wenn wir in den Schutz eines Energieschirms abtauchen und alle Außengeräusche nur noch gedämpft wahrnehmen, ist das einfach spektakulär. Oder wenn neben uns ein Thermal-Imploder hochgeht und wir förmlich spüren können, wie die Luft aus der Umgebung gesogen wird. So lange diese Faszination anhält, ist Battlefront der wahrgewordene Traum jedes Star Wars Fans.

Hinter der spektakulären Kulisse wartet allerdings ein glattgeschliffener, nicht allzu schwieriger Multiplayer-Shooter für den Massenmarkt, dem es an Alleinstellungs-



Lichtschwert gegen Machtblitze. Im »Helden vs. Schurken«-Modus kommt es regelmäßig zu so spannenden Duellen.


Fahrzeuge wie der AT-ST stehen nicht einfach auf der Karte. Stattdessen müssen wir solche Power-Ups einsammeln, um sie zu aktivieren.


Nach dem Aufnehmen des Power-Ups haben wir nur wenige Sekunden Zeit, den AT-ST in die Schlacht zu rufen.

merkmalen, coolen Ideen sowie – und das ist bei der reichhaltigen Vorlage schwer nachzuvollziehen – auch an Inhalten fehlt.

Früher gab's irgendwie mehr

Im Vergleich zu den alten Battlefront-Teilen, die noch von den inzwischen geschlossenen Pandemic Studios produziert wurden, hat der Serien-Reboot deutlich abgespeckt. Die Droidenarmee der Handelsföderation bleibt genauso in der Kaserne wie die Klone der Republik. Das neue Battlefront behandelt ausschließlich die Schlachten zwischen Rebellen und Imperium aus der ursprünglichen Filmtrilogie. Ein Schelm, wer vermutet, Dice und EA könnten sich die Inhalte der neuen Filme für die zukünftigen Battlefront-Spiele aufsparen, die bereits inoffiziell angekündigt wurden.

Der Einzelspielermodus wurde ebenfalls auf ein Minimum zusammengestaucht. Zur Erinnerung: Im Battlefront von 2004 gab's zwei Kampagnen, in denen wir die Geschichte der Filme nachspielen konnten, sowie die Galaxis-Eroberung, in der wir Sternensystem um Sternensystem für unsere Fraktion eroberten.

Das Battlefront von 2015 bietet lediglich einen Hordenmodus für ein bis zwei Spieler. Der Zombie-Modus von Call of Duty: Black Ops 3 zeigt, wie man so ein vermeintlich simples Spielprinzip spannend inszeniert, in dem wir gegen immer stärkere Wellen aus KI-Gegnern antreten. Battlefront lässt dagegen zu viele Chancen ungenutzt. Wir erleben keine Geschichte, wir steuern keine Fahrzeuge, wir können unseren Charakter nicht verbessern und irgendwelche Geheimnisse entdecken wir auch nicht. Das ist einfach nur schwach. Für Solospieler ist Battlefront definitiv nichts. Und selbst gemeinsam mit einem Freund vergeht uns der Spaß schnell. Da stürzen wir uns lieber gemeinsam in echte Multiplayerschlachten.

Weltraum-Promis im Gefecht

Die Liste an Mehrspielermodi ist beeindruckend: Abzüglich des Koopmodus fechten wir den Krieg der Sterne in elf Varianten aus. Hinter Namen wie Gefecht, Fracht oder Abwurfzone verbergen sich viele bekannte Shooter-Varianten wie Team Deathmatch, Capture the Flag oder King of the Hill. In diesen Modi treten wir nur in kleinen Teams zwischen sechs und acht Spielern an. Außerdem gibt es keinerlei Fahrzeuge. Die richtige Star-Wars-Action brennt Battlefront in anderen Modi ab.

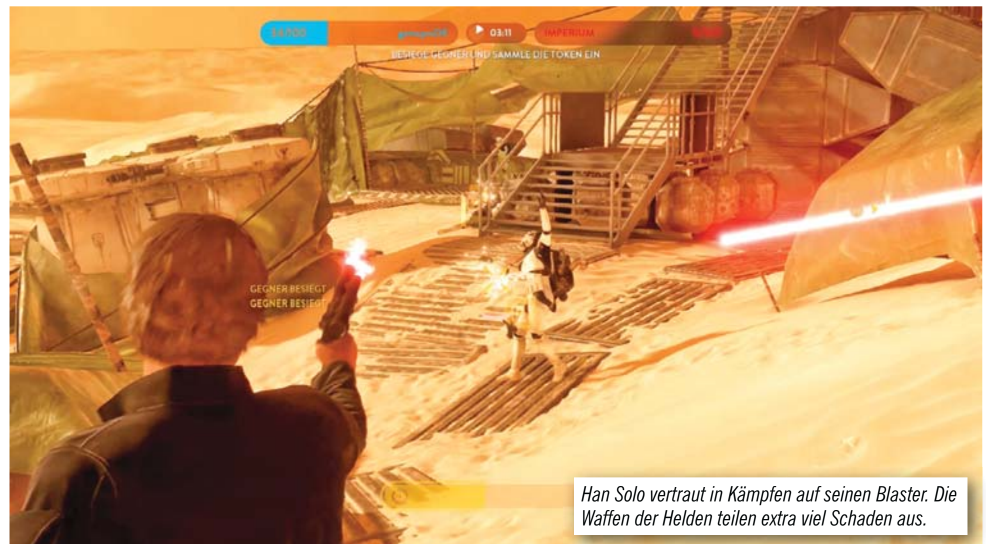
In Helden vs. Schurken zum Beispiel. Hier stehen sich die Stars und die Superschurken des Star-Wars-Universums Auge in Auge gegenüber. Auf Seiten der Rebellen kämpfen natürlich Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia. Die dunkle Seite schickt Darth Vader, Imperator Palpatine und den Kopfgeldjäger Boba Fett in den Ring. Alle haben ihre eigenen Spezialfähigkeiten. Mit Luke und Vader schwingen wir etwa das Lichtschwert. Und das geht kinderleicht: Auf Knopfdruck greifen wir an oder wehren wie ein echter Jedimeister Angriffe und Blasterfeuer ab. Leia und der Imperator kämpfen dagegen aus der zweiten Reihe, heilen Verbündete, stellen Schilde auf, können bei Bedarf aber auch gut austeilen. Und Han Solo und Boba Fett setzen auf Fernkampf und Agilität. Der Kopfgeldjäger greift dank seines Jetpacks überraschend aus der Luft an, Han Solo ist ein Experte mit dem Blaster. Dank der unterschiedlicher Stärken und Schwächen der Helden ergeben sich abwechslungsreiche, spannende Gefechte.

Der Jägerstaffel-Modus punktet durch Atmosphäre: 20 Spieler liefern sich in X-Wings, Tie Fightern, A-Wings und Tie Interceptors eine Luftschlacht. KI-Flügelmänner sorgen zusätzlich für Stimmung. Wohlgemerkt wirklich eine Luftschlacht, denn anders als in den alten Battlefront-Teilen gibt es nur Kämpfe knapp über der Planetenoberfläche und keine Dogfights im All. Eine seltsame und schlechte Entscheidung seitens Dice, denn gerade die alte Filmtrilogie bietet mit dem Kampf um den Todesstern doch eine perfekte Vorlage für packende Raumschlachten. Auch in Jägerstaffel gibt es Helden: Wenn wir ein Power-Up einsammeln, schwingen wir uns ins Cockpit des Millenium Falken oder Boba Fetts Slave 1. Beide Schiffe sind dick gepanzert und teilen ordentlich aus.

Allerdings fliegen sich die Jäger schon fast zu leicht. Die Steuerung ist extrem simpel, die automatische Zielhilfe sehr großzügig. Zielsuchenden Raketen weichen wir durch gewagte Flugmanöver aus – aber keine, die wir manuell steuern. Stattdessen lösen wir Rollen und einen Immelmann-Salto auf Knopfdruck aus. Das ist nicht nur anspruchslos, sondern auch nervig, denn nach so einer Aktion können wir erst nach Ablauf einer Abklingzeit erneut zum Kunstflieger werden. Nimmt uns derweil noch eine Rakete ins Visier, haben wir ein Problem. So stellt sich Battlefront im Jägerstaffel-Modus durch seine simple Steuerung selbst ein Bein.

Kampfläufer-Angriff – die volle Packung Star-Wars-Atmosphäre

Am meisten Spaß haben wir in Star Wars: Battlefront in den Modi Vorherrschaft und Kampfläufer-Angriff. Denn nur hier erleben wir die volle Wucht an Star-Wars-Atmosphäre, die wir eingangs beschrieben haben. Nur



Han Solo vertraut in Kämpfen auf seinen Blaster. Die Waffen der Helden teilen extra viel Schaden aus.



Mit dem Kampfläufer räumen wir dank Raketen, Mörser und Lasern ordentlich auf. Unverwundbar ist der AT-ST aber nicht.



Feindliche Transporter sind unsere Primärziele in Jägerstaffel. Ihre Zerstörung bringt besonders viele Punkte für das Teamkonto.

hier kämpft die maximale Anzahl von 40 Spielern auf großen Karten gegeneinander. Nur hier mischen Helden und Fahrzeuge gemeinsam das Schlachtfeld auf.

In Vorherrschaft streiten beide Teams um Kontrollpunkte, die sie in einer bestimmten Reihenfolge erobern müssen. Kampfläufer-Angriff ist da schon deutlich komplexer: Zwei AT-ATs des Imperiums stapfen auf eine Rebellenbasis zu. Die Rebellen müssen Kommunikationsposten erobern und halten, damit Bomberstaffeln ihr Ziel finden. Erst wenn die Bomben der KI-gesteuerten Y-Wings die Schilde der gepanzerten Riesen zerstört haben, sind die Kampfläufer zumindest für kurze Zeit verwundbar. Dann können wir sie entweder mit normalem Laserfeuer zerstören, oder wie im Film mit Snowspeedern zu Fall bringen. Letzteres ist deutlich schwerer, als es klingen mag, denn Snowspeeder sind die Trecker der Lüfte: Sie sind schwerfällig, langsam und ziehen den Hass aller anderen Flieger auf sich.



Kommentar
Mirco Kämpfer
@MirCommander

Im Gegensatz zu den meisten meiner Kollegen bin ich kein großer Star-Wars-Fan. Mir kommen nicht die Freudentränen, wenn ich als Luke Skywalker mit dem Lichtschwert herumfuchtle oder als Imperator meine Feinde mit Blitzen brutzle. Immun bin ich gegen die fantastische Atmosphäre deswegen aber noch lange nicht, denn optisch und akustisch ist Star Wars: Battlefront enorm beeindruckend. Wenn neben mir dicke Kampfläufer durch den Hoth-Schnee stapfen und Tie-Fighter mit Lasersalven die Luft zerreißen, kommt ein super Schlachtengefühl rüber – vor allem im Kampfläufer-Angriff-Modus mit insgesamt 40 Spielern.

Spielerisch ist der Shooter ganz klar auf Mainstream getrimmt. Battlefront ist kein Battlefield und kein Call of Duty, sondern vielmehr eine glattgebügelte Casual-Ballerei, die mir abends für ein, zwei Stündchen durchaus viel Spaß macht, länger aber auch nicht. Hier ein paar Erfahrungspunkte abstauben und Sternenkarten freischalten, dort ein paar Collectibles im Überlebensmodus sammeln – für Gelegenheitsspieler ist das perfekt. Mir als Shooter-Veteran fehlt auf Dauer jedoch die Abwechslung und der Tiefgang. Battlefront bietet für mich keine fesselnde Motivationsspirale wie andere Mehrspieler-Shooter. Daher hege ich auch die Befürchtung, dass die anfängliche Begeisterung wie bei Titanfall schnell wieder abflauen wird.

Im Vergleich zu Betaversion hat Dice ordentlich an der Balance gefeilt. Damals waren die riesigen Kampfläufer mit normalen Waffen kaum kaputt zu kriegen. Der Orbitalschlag, den die Rebellen genau wie andere Spezialwaffen in einem Power-Up finden können, war dagegen viel zu effektiv. Jetzt sind die Schlachten fair und oft spannend bis zur letzten Minute. Unter anderem, weil die AT-ATs (übrigens genau wie die AT-STs) jetzt eine Schwachstelle haben, an der sie besonders verwundbar sind.

Dennoch bleibt es dabei, dass wir uns in Kampfläufer-Angriff auf Seiten des Imperiums mehr amüsieren. Wir müssen keine Ziele erfüllen und können uns voll auf das Wegbratzen der lästigen Rebellenarmee konzentrieren. Außerdem haben wir die cooleren Fahrzeuge. Während den Rebellen hauptsächlich Türme besetzen können, rufen wir AT-STs in die Schlacht oder bedienen sogar die Kanonen der automatisch vorwärts stapfenden AT-ATs. Anders als in Battlefield stehen die Walker aber nicht mit offener Fahrertür auf dem Schlachtfeld herum. Stattdessen sammeln wir Power Ups auf. Anschließend bleiben uns nur einige Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen und das Fahrzeug herbeizurufen, andernfalls verfällt das Power-Up.

Das ungewohnte System passt nicht ganz in die ansonsten so dichte Atmosphäre, funktioniert allerdings prinzipiell gut und verhindert vor allem, dass Spieler nur in der Basis campen, um ein beliebtes Fahrzeug zu ergattern. Aber es hat auch ein Problem: Es nimmt uns die Möglichkeit, mit dem Einsatz potenziell matchentscheidender Waffen wie dem AT-ST auf den richtigen Moment zu warten. Stattdessen schnappt sich der Spieler, der gerade zufällig über ein frisch gespawntes Power-Up stolpert das Fahrzeug und ballert los. Statt cleverer Taktik regiert der Zufall.

Hier war ich schon

Selbst die großen Modi, die Battlefront in seiner Gänze zeigen, nutzen sich aber viel schneller ab als uns lieb ist. Nach ein paar Partien haben wir das Gefühl, schon alles gesehen zu haben. Woran liegt's? Zum einen daran, dass wir tatsächlich buchstäblich alles gesehen haben. Zumindest alle Maps. Nominell bietet Battlefront zum Release zwar 12 Karten (16 Karten werden in kostenpflichtigen DLCs nachgeliefert), in Kampfläufer-Angriff und Vorherrschaft sehen wir aber gerade einmal vier davon. Je eine auf den vier Planeten Endor, Tatooine, Hoth und Sullust. Nur in den Varianten mit kleinen Teams, die keine besonderen Anforderungen an das Map-Layout stellen, haben wir zwischen sechs und neun Karten zur Auswahl. Dass Dice ausgerechnet die besten Spielmodi mit so magerem Kartenumfang an den Start schickt, ist völlig unverständlich.

Optisch und spielerisch sind die Maps immerhin schön abwechslungsreich. Auf Hoth



In Jägerstaffel gibt es ebenfalls Helden. Rechts neben unserem Tie Interceptor fliegt die Slave 1, das Schiff des Kopfgeldjägers Boba Fett. Die Heldenschiffe halten besonders viel aus und besitzen starke Waffen.

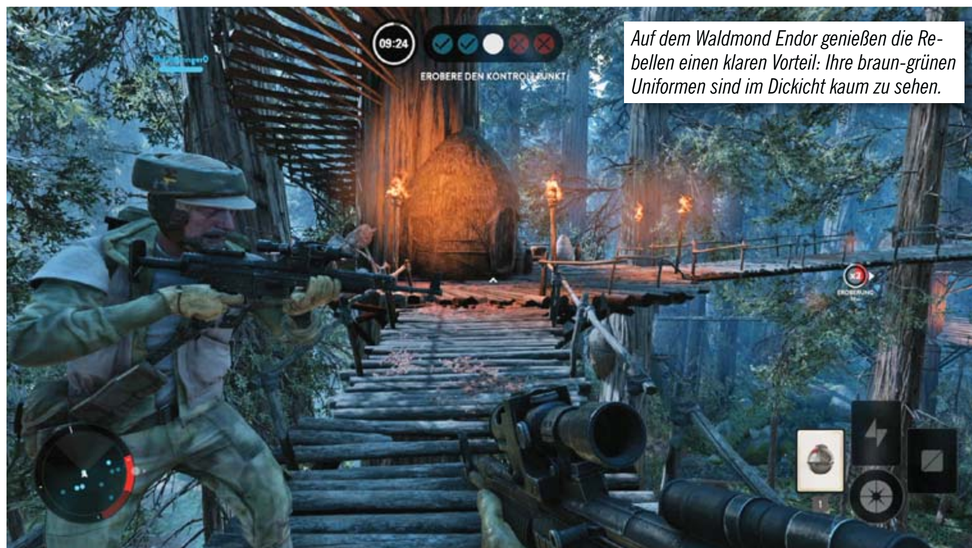


Kommentar
Johannes Rohe
@DasRehRohe

Mit Star Wars: Battlefront überrascht mich Dice gleich doppelt. Erstmal positiv: Ich habe noch nie einen Shooter des schwedischen Studios gespielt, der von Beginn an so rund lief. Battlefront hat keinerlei Kinderkrankheiten, keine auffälligen Balanceprobleme und sogar der Netzcode – die Schwachstelle der Frostbite-Engine – macht keine Probleme. Battlefront funktioniert einfach. Und es macht unheimlich viel Spaß. Von den Spielmodi über das Waffenhandling bis zum cleveren Kaschieren der Ladezeiten ist alles gut gedacht und gut gemacht.

Die negative Überraschung: Ich habe noch nie einen Shooter von Dice gespielt, der so wenig Tiefgang hat. Mir fehlen Klassen, mir fehlt die Möglichkeit meinen Spawnpunkt selbst zu wählen, mir fehlt jegliche Interaktion mit meinen Teamkameraden, mir fehlen Fahrzeuge, die auf der Karte stehen und nicht als Power-Ups herumliegen. Und allen, die mir vorwerfen, ich würde mir nur ein Battlefield im Star-Wars-Universum wünschen, sage ich: Ja, natürlich würde ich das! Wenn die Alternative ein Mainstream-Shooter ohne Ecken und Kanten ist, hätte ich hundertmal lieber ein Star Wars: Battlefield. Die alten Battlefront-Spiele waren doch im Grunde nichts Anderes.

Für mich ist Battlefront in erster Linie eine verpasste Chance. Es hätte einfach so viel besser sein können, wenn sich Dice nur mehr getraut hätte. Denn obwohl mir so viele Dinge fehlen, macht es mir auch so sehr viel Spaß.



Auf dem Waldmond Endor genießen die Rebellen einen klaren Vorteil: Ihre braun-grünen Uniformen sind im Dickicht kaum zu sehen.

kämpfen wir in einer platten Schneewüste ohne viel Deckung. Der dichte Urwald auf Endor ist perfekt für Hinterhalte. Und auf Sullust bieten die zerklüfteten Felsen gute Möglichkeiten, Feinde zu umgehen.

Bloß nicht zu kompliziert

Die Maps sind nicht das einzige Problem. Dice hat auf viele Features verzichtet, die die Kämpfe interessanter und abwechslungsreicher machen könnten. Ein Klassensystem zum Beispiel, das es in den alten Battlefront-Teilen noch gegeben hat. Wir können die Ausrüstung unseres Soldaten lediglich modifizieren, indem wir sogenannte Sternenkarten einstecken.
Die geben uns in der Schlacht Zugriff auf besondere Waffen wie Granaten und Scharfschützengewehre, praktische Ausrüstung wie ein Jetpack oder gewähren passive Boni. Trotzdem bleiben wir immer ein Tausendsassa, der alles ein bisschen kann, aber nichts richtig. Echte Spezialisierungen fehlen.

Die Waffenauswahl geht in eine ähnliche Richtung. Durch Rangaufstiege schalten wir nach und nach elf Blaster frei, aber bis auf wenige Ausnahmen wie den Schock Blaster, der ausschließlich im Nahkampf brilliert, fühlen sich die Waffen allesamt ähnlich an. Das nagt auch an der Motivation. Warum sollte ich mich auf einen Unlock freuen, wenn sich die freigeschaltete Waffe anfühlt wie mein Standard-Blaster? Modifizieren wie in Call of Duty lassen sich die Knarren nicht.

Auch Teamplay wird weder gefördert noch gefordert, keine Mechanik belohnt das Zusammenspiel. Es gibt weder Munitionskisten noch Erste-Hilfe-Pakete, geschweige denn eine Möglichkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben. Nicht mal einen Voicechat oder die aus Battlefield bekannte Befehlsfunktion hat Dice eingebaut. Statt organisierter Squads bekommen wir einen Spieler als Partner zugelost, bei dem wir ins Spiel einsteigen und dessen Sternenkarten wir nutzen können. Das war's. Star Wars: Battlefront ist ein Team-Shooter ohne Teams!

Ein kurzfristiges Vergnügen

Das Ergebnis dieser konsequenten Vereinfachung ist eine Ballerei ohne großen Anspruch. Ein Spiel, dem der Tiefgang fehlt und das sich deshalb sehr schnell abnutzt. Nach spätestens 20 bis 30 Stunden ist die Luft einfach raus. Für einen Mehrspieler-Shooter, der 60 Euro kostet, ist das (auch im Vergleich zur Konkurrenz) zu wenig.

Nur ist Battlefront deshalb noch kein schlechtes Spiel. Zugegeben, einen ganzen Tag am Stück wollen wir den Star-Wars-Shooter nicht zocken, aber wer nur ein oder zwei Stündchen am Abend Zeit hat, kommt hier voll auf seine Kosten. Einschalten, loslegen, Spaß haben. Und auch Neulinge können sich einen Kauf überlegen. Battlefront ist auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt, und der Plan geht voll auf. Innerhalb kürzester Zeit finden wir uns im Spiel zurecht und feiern Erfolge. Die Matches machen von der ersten Minute an Spaß. Und die Mechaniken, die Dice ins Spiel eingebaut hat, funktionieren einfach.

Richtigen Shooter-Enthusiasten raten wir aber dazu, erstmal einige DLCs abzuwarten. Mit den richtigen Inhalten gefüllt könnte aus einem guten Battlefront nämlich noch ein hervorragendes Battlefront werden. ‹›

Die Xbox-One-Version

Obwohl die Xbox-One-Version sogar nur mit 720p Auflösung statt der üblichen 900p läuft, erreicht sie die anvisierten 60 Bilder pro Sekunde nicht konstant. Deutliche Einbrüche der Framerate sind spür- und sichtbar. Die reduzierte Auflösung verursacht zudem ein unruhigeres Bild im Vergleich zur PlayStation-4-Version (900p Auflösung) und der PC-Version, die dank der maximalen Auflösung von 4K und Kantenglättung am besten aussieht. Für die optischen Mängel ziehen wir einen Wertungspunkt ab.

One

STAR WARS: BATTLEFRONT

Abwertung

Trotz reduzierter Auflösung auf 720p schafft es die Microsoft-Konsole nicht, konstant 60 Bilder pro Sekunde zu halten. Dafür werten wir die Version für die Xbox One um einen Punkt ab.



FAZIT

Battlefront ist auch auf der Xbox One ein brauchbarer Multiplayer-Shooter, kleinere technische Mängel stören aber.

PS4

STAR WARS: BATTLEFRONT

Präsentation (5/5)
+ grandioser Star-Wars-Soundtrack + perfekte Soundeffekte + knackscharfe Texturen + feurige Explosionen + toller Film-Look

Spieldesign (3/5)
+ spannende Spielmodi + gutes Bewegungsgefühl und Waffenhandling + mächtige Helden und Fahrzeuge − kaum Tiefgang und kein Teamplay − schwacher Koopmodus

Balance (4/5)
+ gut balancierte Maps + Karten bieten immer mehrere Laufwege + Waffen mit klaren Vor- und Nachteilen + Fahrzeuge nicht übermächtig − teils ungeschützte Spawnpunkte

Atmosphäre / Story (4/5)
+ Helden wie Luke, Darth Vader und Han Solo + Figuren, Waffen und Fahrzeuge aus Star Wars + Film-Feeling − Fahr- und Flugzeuge nur als Power-Ups − wenige Modi mit Schlachtatmosphäre

Umfang (3/5)
+ 12 Spielmodi + Abwechslung durch Helden und Koopmodi + Waffen und Sternenkarten zum Freischalten − nur vier Karten für einige Spielmodi − vier Settings nutzen sich schnell ab

FAZIT

Battlefront ist ein Mainstream-Shooter ohne viel Fehl und Tadel. Abseits der Star-Wars-Atmosphäre aber auch ohne Alleinstellungsmerkmale.



ROLLENSPIEL **Publisher:** Bethesda • **Entwickler:** Bethesda • **Termin:** 10.11.2015 • **Sprache:** Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren • **Installation:** 28 GB • **Spieldauer:** 50+ Stunden • **Preis:** 55 Euro





FALLOUT 4 PS4 • One

Wir beharken einen Wachroboter, der beim Dauerfeuer irgendwann überhitzt und abkühlen muss.

TEST

Ein heikler Deal

Endlich ist das Endzeitrollenspiel Fallout 4 da – und liefert genau das, was wir erwartet haben. Allerdings insgesamt weniger davon als seine Vorgänger. Von Michael Graf

Bevor ihr unseren Test zu Fallout 4 lest, unterschreibt bitte hier _______ und hier _______ und dann noch dreimal mit dem Blut eines bei Neumond geschlachteten Brahmin-Kalbs auf der Rückseite des Internets. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt den Bethesda-Deal abgeschlossen! Wer nämlich ein Rollenspiel der Fallout-und Elder-Scrolls-Entwickler anfasst, wer sich auch nur dafür interessiert, der muss wissen, worauf er sich einlässt. Ich habe den Bethesda-Deal schon vor 13 Jahren abgeschlossen, bei Morrowind, dessen große, offene Welt mich vom ersten Schritt an faszinierte. Ich lief durch Städte, schwamm durch Meere, stieg auf Berge hinauf und hinab in Ruinen. Ich atmete Freiheit, totale Freiheit. Der Preis dafür waren eine Story, die man auf ein halbwüchsiges Meerschweinchen tätowieren könnte, Charaktere mit der Ausstrahlung löchriger Häkelpuppen, eine bundespräsidentensteife Inszenierung sowie eine generelle Ruppigkeit, eine Neigung zu Glitches, Ecken, Kanten und KI-Kapriolen.

Und so war es danach bei Oblivion, und danach bei Fallout 3 und danach bei Skyrim (Fallout: New Vegas klammere ich mal aus, weil es von Obsidian kam, nicht von Bethesda). Welt grandios, Story so lala, Ecken und Kanten überall. Und ich versenkte dennoch Wochen in diesen Spielen, ohne es jemals zu bereuen. Das ist der Bethesda-Deal.

Nun also Fallout 4. Und ja, auch das Endzeit-Abenteuer ist ein typisches Bethesda-Rollenspiel. Es hat seine Glitches und KI-Aussetzer, seine erzählerische Unbeholfenheit und seine wüstenflusstrockenen Dialoge. Und es hat ein paar Schwächen, die ich so nicht erwartet hätte. Wer jedoch die Bereitschaft mitbringt, in eine Welt einzutauchen, die nicht ständig mit durchkomponierten Geschichten um sich schießt; wer die Bereitschaft mitbringt, sich auf ein Paralleluniversum, auf seine Atmosphäre einzulassen – der kann Fallout 4 heute noch genauso lieben wie ich damals Morrowind. Vorausgesetzt, er hat anfangs ordnungsgemäß unterschrieben.

Das nicht so öde Ödland

Fallout 4 ist kein The Witcher 3 und kein Dragon Age: Inquisition, das Endzeit-Rollenspiel





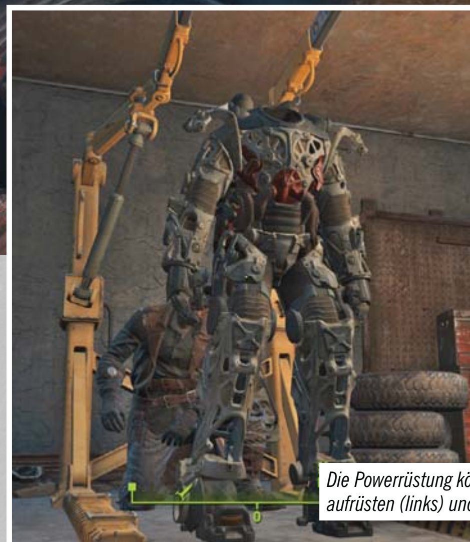
Mit Powerrüstung und Gatling-Laser durchsieben wir eine Todeskralle.



Schon kurz nach Spielbeginn bekommen wir einen Kampfanzug samt Minigun.

Systemunterschiede

Auf der PS4 und der Xbox One sieht Fallout 4 gleich gut aus, beide Versionen laufen in 1080p mit 30 fps. Plattformspezifische Technikschwächen sind uns keine aufgefallen, technische Probleme aber sehr wohl. Die Framerate bricht nämlich teilweise ein, vor allem bei Nebel und in chaotischen Szenen. Auch beim Blick durchs Scharfschützenvisier kann Fallout 4 ruckeln, was in unserem Test aber selten geschah. Hässliche Pop-Ins, also »aufploppende« Gegenstände gibt's zwar, aber deutlich seltener und weniger störend als in The Witcher 3. Dafür können die Ladezeiten beim Gebietswechsel im späteren Spielverlauf schon mal eine Minute oder sogar länger dauern. Und zwar auf PS4 und Xbox One.





Die Powerrüstung können wir in der Werkstatt aufrüsten (links) und dann einfach einsteigen.

kitzelt andere Spaßnerven als die Konkurrenz. The Witcher 3 lebt maßgeblich von seinen tollen Haupt- und Nebengeschichten und seinem coolen Helden, Dragon Age von seiner Inszenierung und denkwürdigen Nebencharakteren (Ja, die gibt's sogar in Inquisition, siehe Sera!). Fallout 4 lebt von seiner Welt. Die ist grafisch nicht mal umwerfend (abgesehen von der schicken Beleuchtung), macht das mit ihrer Stimmung aber wett. Denn das atomar verwüstete Boston samt Umland sieht so aus, wie ein atomar verwüstetes Amerika auszusehen hat. Boston selbst wirkt zwar weniger markant als Washington aus Fallout 3 oder die schillernde Kasinostadt aus New Vegas, dennoch gibt's auch hier viele Besonderheiten. Etwa die zahlreichen historischen Bauten entlang des Freedom Trails, der wichtige Schauplätze des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs verbindet – und am Ende zu einer Überraschung führt. Und natürlich macht's auch ohne unsere Touribrille großen Spaß, die von Gesindel wie Supermutanten und Banditen besetzten Ruinen sowie die umliegenden Orte zu erforschen.

Und davon gibt's sehr viele. Boston mit seinen zerbröckelnden Wolkenkratzern, rostenden Hafenanlagen und durchlöcherten Autobahnbrücken thront zwar im Zentrum der Karte, drum herum liegen jedoch noch allerlei weitere Schauplätze, von den Hügeln im Norden über die Küstendörfer im Westen und die Armeestützpunkte im Osten bis zum »Leuchtenden Meer«, der lebensfeindlichen Strahlenwüste im Süden. Das macht das Öd-


Die Stählerne Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin bekämpft das Institut.



Die Untergrundorganisation Railroad hilft den Maschinenmenschen bei der Flucht.



land von Fallout 4 landschaftlich abwechslungsreicher und damit einladender als das von Fallout 3. Denn natürlich gibt es Bethesda-typisch überall Fabriken, Kirchen und Bunker, die dringend erforscht werden wollen. Schön auch, dass Boston – im Gegensatz zu New Vegas – nicht von einer Mauer umschlossen und in von Ladepausen getrennte Viertel zerhackt ist. Ich kann ohne Warterei durch die europäisch angehauchten Gassen und hinaus ins Ödland joggen. Auch einige Bauten darf ich übergangslos betreten – bei den meisten muss ich aber wie gehabt auf einen Ladebildschirm starren. Eine klassische Limitierung der Engine, auch das gehört zum Bethesda-Deal. Denn es kann nerven, weil die Ladepausen ohne SSD-Festplatte schon mal eine Minute dauern können.

Die Gesamtgröße der Welt und die Anzahl der Schauplätze entspricht gefühlt Fallout 3, nachmessen lässt sich das jedoch kaum. Einige Spieler wollen herausgefunden haben, dass Boston samt Umland rund 77 Quadratkilometer umfasst, das wäre immerhin die doppelte Skyrim-Größe. Bethesda selbst schweigt bei Umfangsfragen beharrlich. Vielleicht, weil die Fallout-4-Welt eben doch nicht ganz so riesig ist wie die von The Witcher 3 – aber mal ehrlich: Wen kümmern schnöde Zahlen? Wichtig ist doch, dass es in Fallout 4 viel zu entdecken und zu erleben gibt! Und ja, das gibt es!

Die Welt ist die Story

Die besten Geschichten von Fallout 4 sind dennoch diejenigen, die es nicht direkt erzählt, zumindest nicht im Rahmen klassischer Dialoge und Missionen. Stattdessen stöbere ich einfach durch die Welt und stolpere über interessante Orte, deren Hintergründe ich erfahren möchte. Zum Beispiel steht an der Küste ein Leuchtturm, der leuchtet – und ich will wissen, wie das geht, so ohne Storm. Oder ich finde in einem Dörfchen die Leichen von Abenteurern, die einen Schatz gesucht haben. Den muss ich haben! Oder ich beobachte ein ehemaliges Irrenhaus, das von bewaffneten Söldnern beschützt wird. Was verbirgt sich da drin? Oder ich diene dem Roboterkapitän eines historischen Segelschiffs. Oder, oder, oder. Die Geschichten verdienen keine Literaturpreise, sind dafür häufig skurril, witzig oder die Startpunkte von Quests. Und ja, ich finde es enorm spaßig, das Ödland danach umzugraben. Zumal am Rande immer wieder schöne Details warten. Beispielsweise hacke ich in einem Versuchsreaktor die Computer und finde heraus, dass die Forscher in E-Mails eine Art Dungeons & Dragons gespielt habe (»Ich zücke meine Schattenklinge…«). »Environmental Storytelling« nennt das der Fachmann, und es klappt in Fallout 4 hervorragend!

Klar, da gibt es weder poetische Dialoge noch Filmbombast – sondern einfach Geschichtchen, mit denen Fallout 4 seine großartige Atmosphäre und seinen traditionell morbiden Humor unterfüttert. Noch dazu stoße ich regelmäßig auf witzige Charaktere. Zum Beispiel den Fleischfabrikanten, der seinen Konserven eine … Geheimzutat bei-



Die Perks sind nun übersichtlich als animiertes »Poster« angeordnet. Unser Lieblingstalent: Der mysteriöse Fremde (rechts) taucht gelegentlich aus dem Nichts auf, um Feinden den Rest zu geben.



TEST



Die Minutemen-Miliz will das Ödland schützen, muss aber erst mal aufgebaut werden.

Bugs, Glitches und peinliche Pausen

Hat Fallout 4 Bugs? Haben die Bostoner 1773 versucht, den Atlantik in die weltgrößte Teetasse zu verwandeln? Ja, natürlich! Bugs gehören zu Bethesda-Spielen, das mag ihrer Größe geschuldet sein. Die gute Nachricht: Von üblen Kloppern wie den rückwärts fliegenden Drachen aus Skyrim bleibt Fallout 4 verschont. Die schlechte Nachricht: Probleme gibt es dennoch, von Grafikfehlern bis hin zu KI-Aussetzern: Regelmäßig bleiben Gegner einfach hängen oder irren in der Gegend herum. Das lässt sich in den Kämpfen ausnutzen. Die KI-Begleiter wiederum verschwinden manchmal minutenlang. Dialoge hängen gelegentlich sekundenlang fest, regelmäßig bewegen Charaktere ihre Lippen beim Sprechen falsch oder überhaupt nicht. All das sind kleinere Ärgernisse, die in der Summe dennoch nerven – und zwar auf allen Plattformen. Deshalb werten wir Fallout 4 um einen Punkt ab. Immerhin haben wir im Test nur einen Absturz erlebt; auch von Plotstoppern blieben wir verschont. Zwar wollte einmal ein wichtiger Storydialog partout nicht weiterlaufen, funktionierte nach dem Laden des letzten Autosaves dann aber doch.



mischt, oder den Killerdroiden, der zum Waffenhändler umgeschult hat und als Frau angesprochen werden möchte. Außerdem stolpere ich regelmäßig über Zufallsbegegnungen, zum Beispiel mit einem verletzten Ghul-Hund, dem ich helfen und sogar einen Namen geben darf. Dafür gibt es zwei Optionen: »Sparky« ... und »Arschgesicht«! Ja, Fallout 4 bietet viel Witz und viel Skurriles – aber weniger als seine Vorgänger. Vor allem bei den Fraktionen regiert der Standard, zumal größere Siedlungen dünner gesät sind als in Fallout 3: Da wäre das ins Bostoner Baseballstadion gezimmerte Diamond City, das von Ghulen und Gangstern bewohnte Goodneighbor, noch einige verstreute Gruppierungen sowie einen coolen Schauplatz, den ich lieber verschweige. Das war's. Und mit Ausnahme von Letzterem fallen diese Gruppierungen eben längst nicht so skurril aus wie etwa die Atombomben-Anbeterstadt Megaton in Fallout 3 oder das von drei schrägen Gangs (Ich sage nur: Kannibalen!) beherrschte New Vegas. Klar, die Städtchen von Fallout 4 sind stimmungsvoll, ihre Geschichten aber wenig bemerkenswert. Früher gab's mehr Freaks. Und selbst die Geschichten, die Fallout 4 zu bieten hat, muss ich erst finden. Die Story führt mich nicht dorthin.

Wer bin ich eigentlich?

Ah, die Story, die alte Achillesferse aller Bethesda-Rollenspiele. Diesmal beginnt Fallout schon vor dem Atomkrieg. Nach der Geschlechterwahl und dem fummeligen, aber optionsreichen Zurechtziehen der Gesichtszüge vor dem Badezimmerspiegel erlebe ich als Familienvater oder -mutter mit Baby Shaun und Robo-Butler Codsworth die letzten Minuten vor dem Bombenhagel. Kleine Enttäuschung: Auch wenn die deutsche Vertonung durchweg gelungen ist, kann Codsworth in der hiesigen Version keine Spielernamen aussprechen, dabei habe ich meinen Helden extra »Michael« genannt! In der englischen Fassung hat Bethesda der Blechkugel einen ordentlichen Namenswortschatz mitgegeben – schade. Insgesamt ist der Einstieg zwar besser als das lahme Amnesie-Blabla von Fallout: New Vegas, erscheint aber gehetzt: Nach ein paar Gesprächsfetzen schrillen auch schon die Sirenen. Beziehungen entstehen da nicht wirklich. Der Beginn von Fallout 3, in dem ich im Bunker aufwachse, führt besser in die Welt ein und lässt mehr Identifikation mit dem Helden zu. Nun gut, Details. Ich flüchte in den Bunker und komme 200 Jahre später wieder raus, in eine zerstörte Welt. Was dazwischen geschieht, verrate ich nicht. Sagen wir einfach, dass mein Held einen sehr persönlichen Grund dafür hat, durchs Ödland zu ziehen. Einen Grund, der später sogar zu einem netten Story-Twist führt. Dass ein männlicher Charakter – laut Story Militärveteran – als bewaffneter Erkunder mehr Sinn ergibt als ein weiblicher – die Ehefrau hat Jura studiert – sei mal dahingestellt. Kann ja auch sein, dass mein Bild von Jurastudentinnen des Jahres 2077 nicht ganz stimmt.

Immerhin hat mein Held nun deutlich mehr Charakter. Weil er spricht! Erstmals hat Bethesda Frau und Mann eine (gute!) deutsche Sprecherstimme verpasst, was zur Atmosphäre beiträgt. Besonders, weil ich in vielen Dialogen eben nicht nur nett sein kann, sondern auch ekelig oder sarkastisch. Beispielsweise, wenn ein Bauer beklagt, dass seine Tochter von Banditen getötet wurde, und ich ausspucken kann: »Sie hat es verdient.« An den verkürzten Dialogoptionen lässt sich zwar nicht immer genau ablesen, was mein Charakter sagen wird, wohl aber seine Tonalität. Auf den Verlauf von Quests wirkt sich das selten aus, aber es passt super zur zynischen Grundstimmung! Nervig ist, dass Dialoge jetzt auch schon beginnen können, wenn ich neben einem anderen Charakter stehe. Die Gesprächsoptionen werden jedoch nur eingeblendet, wenn ich



Die Synths sind künstliche Menschen des Instituts, hier treffen wir eine Armee früher Prototypen.

Diamond City ist das Herz der Spielwelt und wurde in einem alten Baseball-Stadium errichtet.

denjenigen anschaue, sodass ich gar nicht gleich merke, dass das Gespräch schon läuft. Zudem haken die Plaudereien gelegentlich, manchmal klaffen sekundenlange Pausen zwischen Sätzen, selten ist mal ein Sprachsample zu lang und wird vom nächsten Satz unterbrochen, und auch die Lippensynchronität lässt schwer zu wünschen übrig – gelegentlich bewegen Figuren beim Sprechen nicht mal den Mund. Die typischen Bethesda-Haken eben.

Vier Fraktionen für ein Halleluja

Die Story durchläuft mal packende, mal langweilige Phasen. Generell spannend ist das Grundthema: Es geht um Freiheit. Genauer: um die Freiheit von künstlichen Menschen, die vom geheimnisvollen »Institut« gebaut werden, einer Gruppe Hightech-Forscher, neben denen der Roboterkonzern RoBCo aus den Vorgängern wie ein Haufen Jungs mit Kosmos-Technikbaukästen aussieht. Dieses Institut setzt die Androiden für allerlei Arbeiten ein, erlaubt ihnen aber kein selbstbestimmtes Leben. Viele der Androiden wünschen sich die Freiheit – aber sollte man Maschinen denn befreien? Und wenn die auch noch so aussehen wie echte Menschen, wem kann ich dann noch trauen? Wer »Blade Runner« gesehen hat, der weiß, dass sich daraus grandiose Geschichten spinnen ließen. Fallout 4 schöpft dieses Potenzial jedoch nicht aus, die Suche nach verdeckten Roboteragenten etwa spielt kaum eine Rolle. Und knifflige Entscheidungen muss ich allenfalls bei der Fraktionswahl treffen.

Es gibt in Fallout 4 nämlich insgesamt vier Parteien, mit denen ich zusammenarbeiten kann. Die Untergrundorganisation »Railroad« unterstützt Androiden bei der Flucht. Soll ich da mitmischen? Oder schließe ich mich der altbekannten Stählernen Bruderschaft an, die mit religiösem Eifer nach Hochtechnologie jagt und das Institut samt seiner künstlichen Menschen vernichten will? Das liegt durchaus in ihrer Macht, die Bruderschaft ist kein geschwächter Rekrutenhaufen mehr wie in Fallout 3, sondern wieder bestens organisiert und ausgerüstet, eine Militärmacht wie in den alten Fallouts. Die dritte Fraktion im Bunde sind die »Minutemen«, gewissermaßen meine eigene Miliz, die mich schon kurz nach Beginn des Spiels als Anführer aufnimmt. Diese Bürgerwehr muss ich dann allerdings erstmal aufbauen, indem ich Siedlungen errichte. Das ist ein neues Spielelement von Fallout 4, dazu gleich mehr. Die Minutemen wollen im Ödland für Sicherheit sorgen und die einfachen Bürger schützen. Wenn's sein muss, auch vor den anderen Fraktionen.

Und die vierte Fraktion – nun, zu der sage ich lieber nicht so viel. Wirklich originell ist zwar nur diese Gruppierung, insgesamt bildet Fallout 4 aber ein spannendes Meinungsspektrum ab. Ich kann übrigens auch erst mal für alle vier Banden arbeiten, Fallout 4 warnt mich deutlich, bevor ich mich im Verlauf der Story mit einer davon anfeinde. Blöd nur, dass dann die vier Story-Enden (eines für jede Fraktion) unspektakulär ausfallen. Es gibt eine vorgefertigte Schlusssequenz, die keine meiner Entscheidungen aufgreift. Auf der Zielgeraden wirkt die Erzählung außerdem gehetzt, Fallout 4 wischt wichtige Wendungen mit einem Handstreich beiseite. Aber ach, die Story. Hatte ich den Bethesda-Deal erwähnt?



Gemeinsam mit dem Minutemen stürmen wir eine von Mirelurk-Krabblern besetzte Burgruine.

Mal klug, mal dumm

Gut, das klingt jetzt langweiliger, als es ist, hin und wieder setzt Fallout 4 nämlich durchaus erzählerische Duftmarken. Etwa, wenn ich ins Grübeln gerate, ob ich wirklich die Railroad unterstützen soll. Die Untergrundhelfer löschen nämlich das Gedächtnis be-



Das Schießen aus der Hüfte fühlt sich deutlich besser an als in den Vorgängern, ist aber ungenau.



Kommentar
Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Für mich muss ein Rollenspiel vor allem gute Geschichten erzählen. Trotzdem oder gerade deswegen kann ich in Fallout 4 genauso versinken wie in The Witcher 3. Denn während Letzteres fantastische Abenteuer für mich schreibt, schreibe ich meine fantastischen Abenteuer in Fallout 4 eben selbst. Etwa das eine Mal, als ich mich eigentlich an den Raider-Anführer ranschleichen wollte, ihn dann aber aus Versehen per Kettenexplosion in die Luft jagte, was natürlich dessen komplette Bande an meine Fersen heftete und zu einem wilden Rückzugsgefecht führte. Oder als ich es nicht übers Herz brachte, ein Kinderzimmer meiner Siedlung für Crafting-Materialien zu zerlegen, sondern es stattdessen liebevoll dekorierte – einfach in der Hoffnung, dass ich hier irgendwann einmal ein Kind einquartieren kann. Ob das geht? Keine Ahnung, Fallout 4 lässt bewusst vieles im Unklaren. Es will entdeckt werden. Und genau das macht es für mich auch so faszinierend.

Ja, in Sachen Storytelling, Questdesign und Technik spielt The Witcher 3 tatsächlich eine Liga höher. Dafür konnte ich mich in noch keinem anderen Rollenspiel so frei entfalten und als Charakter definieren wie in Fallout 4. Es erzählt nicht seine Geschichte, sondern meine. Und wenn diese Geschichte beinhaltet, dass ich beim Anlegen meines eigenen Gartens wegen der fummeligen Steuerung allein 15 Minuten mit dem Bau des Gartenzauns verbracht habe, dann kann man natürlich die Bedienung kritisieren. Oder sich fragen, warum ich diesen Gartenzaun ums Verrecken perfekt hinbekommen wollte, obwohl es spielerisch keinerlei Relevanz hat. Denn wenn ein Spiel es schafft, mich so lange zu einer eigentlich vollkommen sinnlosen Beschäftigung zu motivieren, dann muss es bei allen Schwächen etwas ganz Besonderes sein.

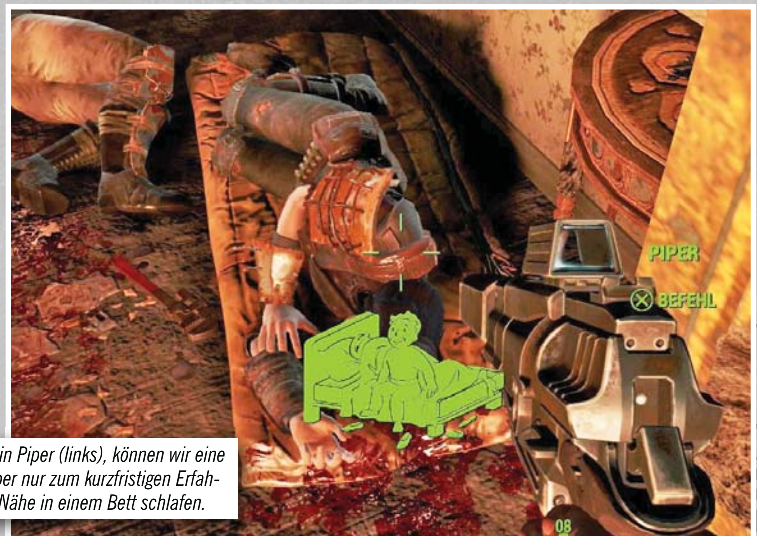
freiter Androiden, woraufhin die sich ein neues Leben aufbauen können oder dank ihrer körperlichen Überlegenheit zu Banditenbossen werden. Ist freier Wille für Maschinen vielleicht doch nicht so dufte? Auch die Inszenierung entfaltet einige Höhepunkte. Zum Beispiel bei meinem ersten Zusammentreffen mit der Stählernen Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin. Wer mit den Fanatikern zusammenarbeitet, freut sich in späteren Missionen zudem über das Wiedersehen mit einem alten Bekannten aus Fallout 3. Hin und wieder steht sich Fallout 4 bei der Inszenierung aber auch selbst im Weg. Kurz vor Schluss kann es passieren, dass ich aus einem Vehikel heraus ein nicht ganz unspektakuläres Ereignis beobachten kann – oder zumindest könnte, wenn selbiges Fortbewegungsmittel nicht genau in diesem Moment herumschlingern würde wie ein besoffener Eiskunstläufer. Blöd.

Höhepunkte sind allerdings dünn gesät, meist servieren die Haupt- und Fraktionsmissionen Aufgabenstandard à la »Töte alle Gegner« oder »Hole dieses oder jenes«. Vor allem bei den Minutemen jagt eine uninspirierte Reißbrett-Quest die nächste. Schon klar, das macht The Witcher 3 auch nicht anders, aber das Hexer-Abenteuer strickt wenigstens nette Geschichten drumherum. Das gelingt Fallout 4 nicht immer, zumal es kaum interessante Charaktere gibt. Fast alle Figuren bleiben blass. Mit einer prominenten Ausnahme gibt es kaum besondere Aufgaben oder Schauplätze. Der Bethesda-Deal eben. Für eine Handvoll Kronkorken (also Geld) und Erfahrungspunkte bieten zudem alle Fraktionen langweilige, zufallsgenerierte Mini-Quests an. Da soll ich dann irgendwen umbringen, mit irgendwem sprechen oder irgendwas holen oder irgendwo hinbringen. Das wäre an sich ja schon müde genug, manchmal teilt mir Fallout 4 dabei aber direkt hintereinander dieselbe Aufgabe zu. So reise ich für die Bruderschaft zu einem Bauernhof, um dessen Besitzer zu überreden, seine Ernte zu spenden. Klar, wofür hat man denn einen hohen Charismawert? Wieder zurückgekehrt soll ich aber wieder zum gleichen Bauernhof, erneut um Ernte bitten. Wer hätte gedacht, dass ein Haufen zeppelinreisender Technologiefanatiker solche Witzbolde sein können?

Unsterbliche Liebschaften

Also gut, Botschaft angekommen: Die Welt macht's. Doch was wäre die schönste Welt, wenn ich sie alleine erkunden müsste? Zum Glück stellt mir Fallout 4 wieder Begleiter zur Seite, 13 davon gibt es. Mitnehmen darf ich immer nur einen einzigen, selbst Traditionshund Dogmeat lässt sich nicht mit anderen Kameraden kombinieren. Dafür darf ich ihm per Perk beibringen, Gegner niederzuringen, was im Gegensatz zu vielen anderen Animationen cool aussieht. Wen ich sonst mitnehmen kann, hängt teils von meiner Fraktionszugehörigkeit ab, teils muss ich die Damen und Herren in der Spielwelt finden. Der erste Kumpan ist Robo-Butler Codsworth, der die Apokalypse ebenfalls überlebt und eine selt-





Mit Begleitern wie der Journalistin Piper (links), können wir eine Romanze beginnen. Das führt aber nur zum kurzfristigen Erfahrungsbonus, wenn wir in Pipers Nähe in einem Bett schlafen.

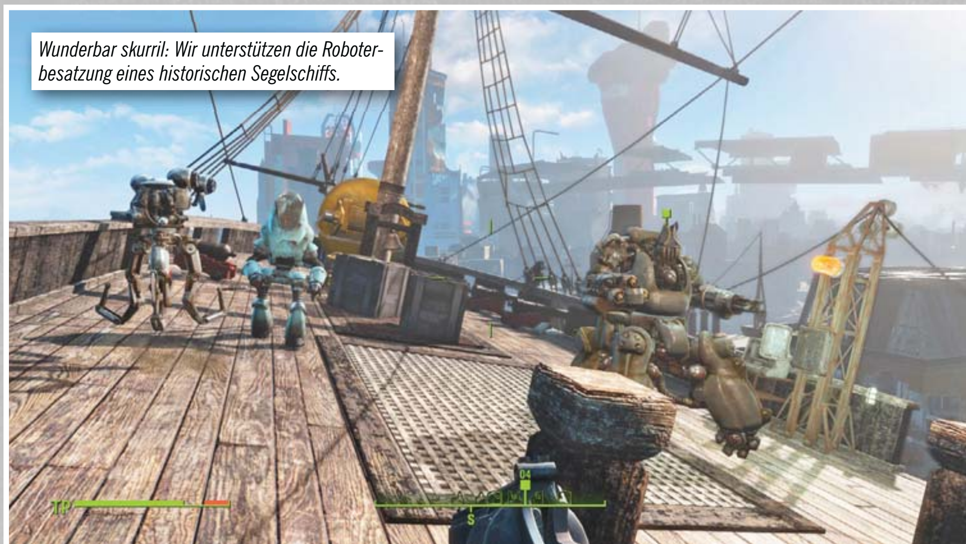
TEST



Kommentar

Jochen Redinger
@JochenRedinger

Für Fallout 4 schlagen zwei Herzen in meiner Brust. Das eine meckert etwas leiser über die altbackene Grafik, Perks, die ich vermisse, die wieder mal ziemlich lahme Hauptgeschichte und (viel lauter) über die katastrophal nervtötende Menüführung. Aber zumindest eine Sache habe ich nicht anders erwartet: Die Story fesselt mich trotz eingehämmerter Dringlichkeit kein Stück, im Gegenteil. Sobald der Einstieg vorbei ist, interessiert mich das Schicksal gewisser Leute überhaupt nicht mehr, viel lieber jage ich Levelaufstiegen und neuen Skillpunkten hinterher. Das andere Herz freut sich: Die Open-World-Faszination kriegt Bethesda nämlich viel besser hin, das Erkunden, Kämpfen und Plündern überragt die eigentliche Geschichte wie ein Supermutant einen räudigen Ödlandköter. Denn auch wenn der nicht von Bethesda stammende Serienteil New Vegas immer noch manches besser kann – vor allem die Perks finde ich dort interessanter – dreht sich die Suchtspirale aus herumziehen, aufleveln und in noch gefährlicheren Gebieten herumziehen seit dem ersten Schritt in den Commonwealth. Banditen, die sich über meine vorangegangenen Überfälle gruseln, verrückte Chefköche mit Shotgun, all das erzeugt eine glaubwürdig abgefahrene Welt, die mich trotz Macken sofort in ihren Bann schlägt. So wie Krieg immer gleich bleibt, ändert sich halt auch Fallout nicht großartig. Aber was es kann, kann es gut!



Wunderbar skurril: Wir unterstützen die Roboterbesatzung eines historischen Segelschiffs.

same Lust am Töten entwickelt hat. Stars des Ensembles sind der Mutant Strong, der nach der »Milch der Menschenliebe« aus Shakespeares Macbeth sucht, oder der Trenchcoat-Detektiv Nick Valentine, der Film-Noir-Charme mit einem interessanten Twist verbindet. Generell sind die Begleiter lebendiger als die blassen Skyrim-Krieger, etwa weil sie ebenso regelmäßig wie launig die Mission und die Umgebung kommentieren. Originell sind aber nicht alle. Die Journalistin Piper etwa erfüllt alle Klischees, die es über rebellische Jungjournalistinnen so gibt. Was mich nicht davon abgehalten hat, eine Romanze mit ihr anzufangen!

Grundsätzlich bestimme ich wieder durch meine Aktionen, ob mich ein Mitstreiter mag oder nicht. Strong etwa findet es super, wenn ich gemeinsam mit ihm denselben Gegner bekämpfe (»Mutanten kämpfen zusammen. Bilden Einheit.«), hasst es aber, wenn ich an Waffen bastle. Piper mag keine Ungerechtigkeit und schätzt dafür Schlösserknacken. Wenn die Zuneigung des Begleiters den Maximalwert erreicht hat, schalte ich einen Perk frei, Piper etwa erhöht dauerhaft den Erfahrungsgewinn bei Überredungserfolgen. Das wirkt auch dann, wenn ich den Kameraden gar nicht dabeihabe – was durchaus motiviert, die Begleiter auszutauschen. Jeder Kumpel bringt zudem eine (simple!) Quest mit, und mit sieben der 13 darf ich auf hohen Zuneigungsstufen eben flirten, einen bestandenen Überredungstest später sind wir ein Paar. Danach bekomme ich kurzfristig Bonus-Erfahrung, wenn ich mit meiner Liebschaft in der Nähe in einem Bett geschlafen habe. Explizite Szenen fehlen. Fallout 4 zeigt nur ein keusches »Bettgeflüster«-Symbol.

Ausrüsten darf ich die Mitstreiter ebenfalls, via (umständlichem) Tauschmenü drücke ich ihnen Waffen in die Hand und Rüstungen an den Körper. Es geht aber nicht immer alles, Strong etwa weigert sich standhaft, Panzerung zu tragen. Na ja, er kann sie zumindest für mich schleppen, die Begleiter taugen nämlich auch als Lastesel. Anders als in Fallout: New Vegas können die Begleiter übrigens nicht mehr sterben. Bei schwerem Beschuss sinken sie nur eine Weile zu Boden. Damit will Bethesda offensichtlich die miserable KI ausgleichen, die Mitstreiter rennen ständig in den Kugelhagel oder in mein Fadenkreuz, hängen fest, stehen störrisch im Weg oder verschwinden minutenlang. Zur Strafe setze ich sie ohne Reue als Kugelfang ein. In einer Lobby wartet ein Kamikaze-Supermutant mit Mini-Atombombe? Kein Ding, ich warte einfach in sicherer Entfernung und schicke den Kollegen Valentine nach vorne – bumm! Witzig, aber auch dämlich.

Brutalität in Zeitlupe

Doch wie spielt sich Fallout 4 denn nun? Generell besser als seine Vorgänger. Erstens, weil mein Charakter schneller läuft und sogar sprinten kann. Zweitens hat Bethesda das »Shooter-Gefühl« aufpoliert, die Schießereien spielen sich sehr viel geschmeidiger als in Fallout 3 sowie New Vegas. Allerdings vor allem in der Egoperspektive, die optionale Third-Person-Ansicht bleibt umständlich, vor allem in engen Räumen. Und Fallout 4 wird dadurch auch nicht zum reinen Shooter, zumal Waf-





Die Zeit im V.A.T.S. wird nur noch verlangsamt statt komplett angehalten. Mit erfolgreichen V.A.T.S.-Einlagen füllen wir die Energie für kritische Treffer (rechts), die wir in Fallout 4 per Tastendruck selbst auslösen dürfen.

Was geht App?

Zu Fallout 4 hat Bethesda eine Begleit-App für iOS und Android veröffentlicht, die sich mit dem Spiel koppeln lässt. Darauf kann man dann den Pip-Boy aufrufen und etwa das Inventar verwalten oder dem Helden ein heilendes Stimpack zu verabreichen. Auf dem Smartphone hat das aufgrund der mickrigen Menüs wenig Sinn, auf größeren Tablet-Bildschirmen erschien uns das allerdings durchaus praktisch. Denn die Menüs sind mit Fingerbedienung eben doch nicht ganz so umständlich wie mit Maus und Tastatur. Tatsächlich mal eine nützliche App.





Kommentar

Martin Deppe
@GamePro_de

Pfft, die Kollegen immer mit ihrer »Story«. Wozu brauche ich eine Story, wenn ich so tolle Waffen basteln kann? Erst schießen, dann nicht fragen – das war schon immer meine Fallout-Taktik. Umso besser, dass ich die in Fallout 4 so ausleben kann wie in keinem der Vorgänger: Eine 08/15-Pistole zu einem Scharfschützengewehr aufmotzen? Meine Powerrüstung nicht nur hochpowern, sondern auch noch lackieren? Bin dabei! Und das Witzige ist, dass man meinen Waffen die Basteleien auch ansieht: Hier ist ein Reflexvisier eben kein Hightech-Visier mit Laserpunkt, sondern eine... Blechdose. Diese Mischung aus McGyver, Jagged Alliance und eben Fallout ist für mich grandios. Und noch grandioser, weil ich in den Gefechten auf beinah-rundenbasiert umschalten kann. Nur die herumfliegenden Körperteile finde ich unnötig übertrieben – aber auch das ist eben Fallout.

fen beim Schießen aus der Hüfte ziemlich streuen. Macht aber nix, zum gezielten wie taktischen Ausschalten kann ich ja immer noch den traditionellen V.A.T.S.-Modus verwenden. Darin visiere ich – gegen Aktionspunkte-Kosten – gezielt die Körperteile der Gegner an. Die lassen sich dadurch verkrüppeln, zum Beispiel können Feinde mit kaputten Beinen zwar noch laufen, aber nur langsam. Zumindest theoretisch. Meiner Erfahrung nach wirkt sich das Verkrüppeln nämlich weniger stark aus als in früheren Fallouts, in denen Kontrahenten mit Behinderung fast nichts mehr zustande brachten. Dafür lohnt sich der V.A.T.S.-Einsatz also kaum, auch wenn er Spaß macht.

Manchmal ist das V.A.T.S.-System aber eben doch taktisch wichtig. Beispielsweise, wenn ich einer dick gepanzerten Todeskralle gezielt in ihren verwundbaren Bauch lasere. Zudem lassen sich im V.A.T.S. abermals platzende Köpfe und abfallende Gliedmaßen beobachten, Fallout 4 geizt nicht mit Gewalt. Das mag manche Spieler stören. Befriedigend ist dafür die neue Mechanik für kritische Treffer. Die sind nämlich kein reines Zufallsprodukt mehr, sondern lassen sich im V.A.T.S. manuell auslösen. Normale V.A.T.S.-Treffer füllen eine Leiste; sobald die voll ist, darf ich einen kritischen Schlag oder Schuss auslösen, der mehr Schaden anrichtet, garantiert trifft und dann natürlich möglichst ein verwundbares Körperteil treffen sollte. Mit Perks lässt sich die Häufigkeit kritischer Treffer zudem steigern. Anders als früher pausiert Fallout 4 in der Zielansicht übrigens nicht mehr komplett, sondern läuft in Zeitlupe weiter. Das ist sogar sinnvoll, weil ich so in Ruhe warten kann, bis mir die verlangsamten Feinde ihre empfindlichsten Körperteile zuwenden. Außerdem lassen sich Granaten direkt im Anflug abschießen. Werfen darf ich die Sprengkörper aber nicht mehr im V.A.T.S.-Modus.

Schleichen fürs Überleben

Apropos: Im Gegensatz zu früheren Fallouts sind Granaten sehr nützlich, weil sie auch starke Gegner zuverlässig ausschalten. Zugleich werden die Granaten schnell zu meinem größten Feind, weil vor allem Raider mit Sprengwaren um sich schmeißen, als ob's kein Morgen gäbe. Besonders in engen Räumen kann das enorme Probleme verursachen, zumal mich Fallout 4 schon früh ins Häusergefecht gegen Banditen schickt. Auch in späteren Einsätzen schwankt die Balance manchmal stark, etwa wenn ein Feind überraschend einen »Fat Man« dabeihat, einen Mini-Atombombenwerfer. Da beiße ich schon bei einem Treffer ins Gras. Meine Überlebenschancen in solchen Fällen steigen deutlich, wenn ich als Schleicher antrete und die Situation vorher ausspähe. Zudem richten Treffer aus dem Hinterhalt mehr Schaden an. Weil aber nicht jeder Rollenspieler gerne herumkriecht, wäre es schön gewesen, wenn Bethesda alle Spielstile gleichwertig behandelt hätte. Andererseits sind spätere Story-Missionen tendenziell zu einfach.

Immerhin lassen sich die sechs Schwierigkeitsgrade jederzeit umschalten. Je höher, desto härter teilen die Gegner aus und desto schwächer ich selbst. Noch dazu bringen Stimpacks & Co. auf der höchsten Stufe »Überleben« weniger Lebenspunkte zurück. Im Gegenzug finde ich mehr legendäre Items. Die Stärke der Gegner passt sich überdies dezent an meinen Charakterlevel an, auf hohen Stufen treffe ich häufiger zähere Varianten der Standardgegner. Einen echten Hardcore-Modus wie in Fallout: New Vegas, in dem man auch essen, trinken und schlafen musste, hat Fallout 4 aber nicht. Und Strahlung senkt nicht mehr meine Attribute, sondern (wie im Mobile-Ableger Fallout Shelter) die maximale Gesundheit. Zumindest, bis ich die Strahlung mit RadAway-Pillen oder einem Arztbesuch wieder loswerde. Ein kluges System, weil leicht verständlich





Das Schnellreisen über die Karte ist wieder jederzeit möglich – außerhalb von Kämpfen, versteht sich.

und dennoch taktisch wichtig. Auch Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht mehr ab und müssen nicht mehr repariert werden. Ich persönlich finde das schade, weil es mich in früheren Fallouts zwang, beim Waffenwechsel taktischer zu denken. Andererseits war der Flickzwang auch nervig. Wohl eher Geschmackssache.

Ich bin ein Panzer!
Nur eines will in Fallout 4 regelmäßig repariert werden: die Powerrüstung. In früheren Fallouts war die einfach eine besonders dicke Klamotte, für die ich einen bestimmten Perk brauchte. Jetzt brauche ich keinen Perk mehr, dafür ist die Powerrüstung endlich das, was sie schon immer hätte sein sollen: ein Kampfanzug! Von hinten steigt mein Held in das zwei Meter hohe Stahl-Exoskelett ein und stampft fortan als Ein-Mann-Panzer durchs Ödland. Ich vertrage mehr Schaden, kann mehr schleppen (zum Beispiel eine Minigun), bin besser vor Strahlung geschützt und selbst das Interface-Design ändert sich. Ein grandioses Gefühl! Kein Wunder, dass mir Fallout 4 schon im ersten Kaff, durch das ich spaziere, eine eigene Powerrüstung samt Minigun spendiert. Den Kampfanzug darf ich behalten, in entsprechenden Werkstätten einlagern, reparieren sowie mit Upgrades ausstatten, etwa einem Elektroschocker, einem Jetpack oder einem Unsichtbarkeitsmodul. Dafür brauche ich neben dem Material auch bestimmte Fähigkeiten, fortschrittliche Rüstungsmodule setzen hochstufige Perks voraus.

Das Herumschrauben an meinen Powerrüstungen (ich kann beliebig viele besitzen, muss sie aber erst mal finden) verströmt ein grandioses Iron-Man-Feeling, mein Kampfanzug wird rasch mein ganzer Stolz. Schwächen hat er allerdings auch. Erstens macht er mich zwar mächtig, aber nicht unverwundbar. Zweitens braucht die Powerrüstung seltene Fusionskerne als »Batterien«, bei längeren Ausflügen sollte ich immer einige davon dabeihaben. Sonst muss ich meinen saftlosen Anzug stehen lassen. Witzig übrigens: Wenn ich im Kampfgebiet aus einer noch geladenen Powerrüstung aussteige (was jederzeit geht, etwa, wenn ich eine Werkbank verwenden will), riskiere ich, dass ein Gegner einsteigt und den Kampfanzug gegen mich einsetzt, sodass ich meine eigene Powerrüstung zerstören muss. Schön, dass Bethesda an solche Details gedacht hat.

Der Endzeit-Bastler
Crafting spielt nicht nur bei der Powerrüstung eine Rolle, ich darf auch an allen anderen Klamotten und Waffen herumbasteln. Upgrades gibt es nämlich viele, von Schalldämpfern über exaktere Visiere und Läufe bis hin zu strahlungsabweisenden Legierungen. Die Zutaten dafür sammle ich in der Welt, selbst Schrott wie Aschenbecher und alte Zeitungen (die seltsamerweise »Stoff« abwerfen) lässt sich verwerten. Anders als in The Witcher 3 werden Items automatisch in Handwerksmaterial zerlegt, was die Bastelei komfortabler macht. Das Schrauben und Plündern passt nicht nur ins Endzeit-Szenario, sondern motiviert mich auch enorm: Es gibt stets irgendwas zu optimieren, irgendwelches Material ist immer knapp. Praktisch auch, dass ich gesuchte Zutaten im Handwerksmenü markieren kann, damit in der Spielansicht kleine Lupen über den zugehörigen Items schweben. Das macht die Sucherei einfacher.

Home Sweet Home



Wir bauen uns ein Haus. Das bringt spielerisch wenig; wer Bastelei mag, kann sich damit aber stundenlang beschäftigen. Blöd nur, dass das Eigenheim immer aussieht wie eine Bruchbude – aber so ist das in der Endzeit.



Monströse Mirelurk-Königinnen teilen übel aus, gebären Jungtiere und spucken Gift – ein Fall für hochstufige Helden mit schlagkräftiger Bewaffnung.



Kommentar
Maurice Weber
@Froody42

Von einem Rollenspiel erhoffe ich mir denkwürdige Geschichten. Und das ist genau die Disziplin, in der Fallout 4 schwächelt. Nach dem großartigen Auftakt kommt die Handlung komplett zum Stillstand, sobald mich das Spiel in seine offene Welt entlässt. Zwar habe ich eine enorm dringende und persönliche Mission – aber weil ich noch nicht stark genug bin, steht davor stundenlanges Nebenquest-Grinding. Dabei bemüht sich Fallout 4 gar nicht erst, die Aufgaben interessant zu gestalten – Banditenlager ausräuchern, Stadt von Maulwurfsratten befreien und dann gleich wieder von vorne. Später zieht das Spiel dann doch noch an, wird seine erzählerischen Schwächen aber nicht los: Dialoge sind fade inszeniert und oft belanglos, die wenigsten Charaktere bleiben im Gedächtnis und die richtig coolen Aufgaben sind mir zu spärlich zwischen die Standardkost gesät.

Ich konnte auch mit der Welt nicht so viel anfangen, weil die ein ähnliches Problem hat. Zwar gibt es jede Menge zu erkunden, aber zu wenige wirklich interessante Entdeckungen. Wenn ich ein Schiffswrack, eine verlassene Sendestation oder sonst etwas Auffälliges finde, kann ich mir oft schon denken, dass drinnen einfach mal wieder eine Bande Räuber und vielleicht eine Beutekiste wartet. Keine Frage, es gibt auch einzigartige Orte, die besondere Geschichten haben – aber auch hier wieder zu wenige. Um die riesige offene Welt zu füllen, musste viel 08/15-Material herhalten. Mir wäre eine kleinere, aber dichter mit einfallsreichen Entdeckungen gespickte Welt da deutlich lieber gewesen. So habe ich oft eher das Gefühl, die Welt und die Quests abarbeiten zu müssen statt sie wirklich zu erleben. Rein spielmechanisch hat Fallout 4 viele Stärken – das Crafting, die Charakterentwicklung, das überraschend gute Shooter-Gameplay mit V.A.T.S.-Taktikeinschlag. Aber der Funke der Begeisterung wollte bei mir nicht so recht überspringen.



Das Herumbasteln am Eigenheim macht Spaß, auch die Inneneinrichtung muss natürlich stimmen. Die Bauteile passen allerdings nicht immer perfekt zusammen, wir müssen viel herumschieben und -probieren, bis alles passt.

Auch abseits des Handwerks kann sich das Waffen- und Rüstungssortiment sehen lassen. Von Pistolen, Schrotflinten und Gewehren über Laser- und Plasmawaffen bis hin zu Flammen- und Raketenwerfern gibt's allerlei Kriegswerkzeug. Und der Rüstungsvielfalt kommt zugute, dass es für Brust, linken und rechten Arm sowie linkes und rechtes Bein getrennte Panzerungsteile gibt, die unterschiedliche Boni bringen können. Nach dem Zufallsprinzip verteilt Fallout 4 zudem »legendäre« Gegner in der Welt, die härter sind als normale, aber Ausrüstung mit einzigartigen Boni abwerfen. Neben überflüssigen Baseballschlägern und Reifenhebern habe ich dabei auch eine hervorragende Laserpistole erbeutet, die mich durchs halbe Spiel begleitet hat. Wohlgemerkt durch Zufall, als ich in einer Fabrikruine einen legendären Ghul traf. So dienen die Spezialgegner auch als Belohnung für Erkunder.

Zu guter Letzt wirft auch noch jede Fraktion eine besondere Waffe ab. Die Bruderschaft etwa spendiert mir ein paar Signalgranaten, mit denen ich einen Transport-Vertibird anfordere. Der kann mich an jeden bereits entdeckten Punkt der Karte fliegen und ersetzt so die (natürlich ebenfalls wieder mögliche) Schnellreise über die Karte. Das dauert zwar länger, dafür kann ich während des Fluges mit der Bord-Gatlingkanone herumballern. Noch nützlicher ist das Vertibird-Taxi aber als Geschützturm: So lange ich kein Ziel angebe, bleibt der Vogel am Boden und ich kann mit dem Geschütz in aller Seelenruhe und mit unerschöpflicher Munition drauflos ballern. Etwa, um ein anderweitig unüberwindliches Supermutanten-Nest auszuheben. Dieses kreative »Beugen« der Spielmechanik hat in Bethesda-Spielen Tradition, und spaßig ist es auch.

Ein Perk für alle Fälle

Spaßig ist auch die Charakterentwicklung. Bethesda hat das althergebrachte SPECIAL-System nämlich übersichtlicher gestaltet. Jedem Attribut von Stärke bis Glück sind nun zehn freischaltbare Fähigkeiten (»Perks«) zugeordnet, insgesamt gibt's also 70. Jedes Talent lässt sich dann nochmals in zwei bis fünf Stufen steigern – vorausgesetzt, ich habe die nötige Stufe erreicht und genügend Punkte ins zugehörige Attribut gesteckt. Pro Level verdiene ich nämlich einen Zähler, den ich entweder in einen Perk oder einen Charakterwert investieren darf. Angeordnet sind die Fähigkeiten als »Poster« mit animierten Vault-Boy-Bildchen statt wie früher als umständliche Liste – schön! Ich muss mich in dieser Perk-Hierarchie natürlich nicht stur von oben nach unten durcharbeiten, also nicht erst leiser schleichen lernen (Beweglichkeitsstufe 3), bevor ich schneller nachladen darf (Beweglichkeitsstufe 8). So lange ich die Voraussetzungen erfülle, darf ich kreuz und quer alles lernen, was mein Heldenherz begehrt. Für Spezialisierungs-Freiraum ist also gesorgt, zumal mir alle Perks durchaus sinnvoll erscheinen.

Bleibt nur die Frage: Was will ich eigentlich? Einen heimlichen Pistolero, einen schlösserknackenden Plasmagewehr-Rambo,

Im zwielichtigen Goodneighbor steht eine noch zwielichtigere Bar samt (hervorragender!) Sängerin und Roboter-Barkeeper. Außerdem hat das Kaff eine der originellsten Quests zu bieten: Als Comic-Superheld verkleidet bekämpfen wir das Böse!

TEST



Kommentar
Michael Graf
@Greu_Lich

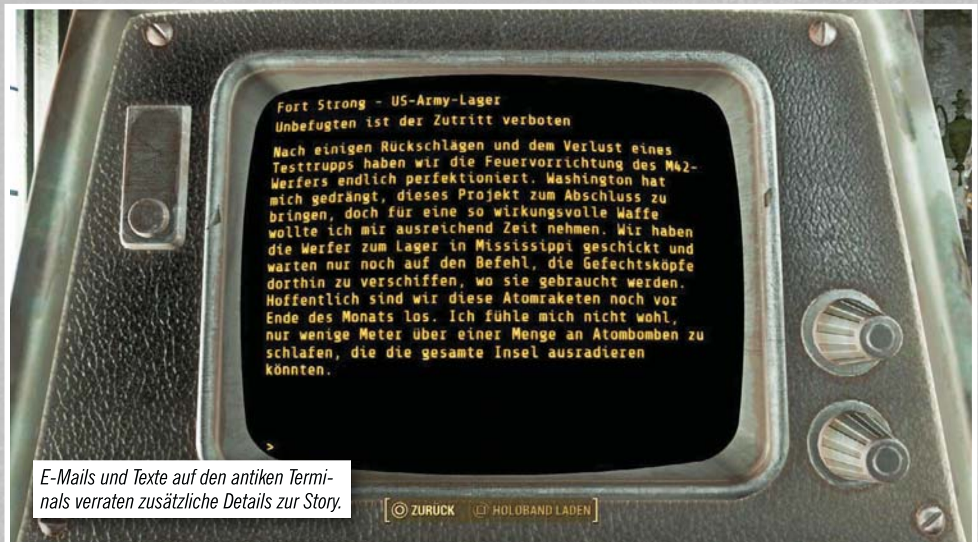
Ich liebe die Fallout-Serie, und ich mag auch Fallout 4. Ich mag seine stimmungsvolle Welt, ich mag seine Androiden-Story, ich mag seinen Humor und seine Freaks. Hier stecken zudem mehr liebevolle Details drin, als es auf den ersten Blick scheint, etwa die Zufallsbegegnung mit »Arschgesicht« oder die Dungeons-&-Dragons-Atomforscherklasse! Und dennoch … dennoch hinterlassen fast 100 Stunden Fallout 4 bei mir das flaue Gefühl, dass mehr drin gewesen wäre, dass Fallout 4 weder sein Universum noch seine Story-Prämisse voll ausschöpft. Frühere Serienteile hatten noch mehr skurrile Begegnungen, noch mehr Freakfraktionen, noch mehr Denkwürdiges zu bieten – und mussten ihre Spielzeit seltener mit uninspirierten Standardquests strecken. Mancher Spieler dürfte sich wegen des entfallenen Reparaturzwangs, des vereinfachten Dialogsystems und der unsterblichen Begleiter auch über die »Casualisierung« der Endzeit ärgern. Mich selbst stört all das zwar weniger, ich kann's aber verstehen.

Bethesda, das traditionell mit dem Geschichtenerzählen ringt wie eine Schlange mit einem Mungo, stolpert zudem über The Witcher 3. Das Hexer-Rollenspiel hat erst kürzlich eine erzählerische Messlatte für Open-World-Rollenspiele gelegt, die Fallout 4 nicht mal streift. Klar, die Story hat auch ihre tollen Momente, oft plätschert sie aber auch einfach dahin. Auch viele Nebenquests könnten origineller sein. Was mir an Fallout 4 hingegen viel mehr Spaß macht als in The Witcher 3 und Dragon Age ist das Eintauchen in die Welt, das Buddeln nach Geheimnissen, das Erschnuppern von Details. Oder einfach das Erleben zufälligen Irrsinns, etwa wenn ich eine Fat-Man-Atombombe auf einen Parkplatz schieße und die atombetriebenen Autowracks anschließend gleißend in die Luft fliegen. Oder wenn sich ein Wachroboter und ein paar Rad-Skorpione gegenseitig niedermachen. Diese Traditionsstärken aller Bethesda-Spiele kommen in Fallout 4 abermals voll zur Geltung, ich liebe es einfach, das Ödland zu durchstreifen.

Nicht umsonst hat Bethesda »The Wanderer« als Trailersong für Fallout 4 gewählt: Die Freiheit, das Wandern machen den größten Reiz aus – am liebsten natürlich als Ein-Mann-Panzer, diese Iron-Man-Powerrüstung ist einfach bombig! Genau wie das Crafting. Und als Minecraft-Veteran mag ich sogar den Häuserbau. Nein, Fallout 4 ist weder ein perfektes noch ein technisch voll zeitgemäßes Spiel, aber dennoch ein sehr gutes. Wer gerne tagelang in stimmigen Welten versinkt und Fallout 3 mochte, der kann das Ticket nach Boston lösen.



Zugegeben, Dogmeat ist kein besonders schöner Name, aber den Hund nur »Hund« zu nennen, wäre lieblos. Mit Gebell macht er uns auf versteckte Items aufmerksam.



E-Mails und Texte auf den antiken Terminals verraten zusätzliche Details zur Story.

einen Powerrüstungs-Panzerschrank? Investiere ich lieber in viele Talente oder in wenige, dafür aber hochstufige? Letzteres kann sich lohnen, aber dauern. Die vierte Stufe von »Wissenschaft« etwa schaltet geniale Powerrüstungs- und Waffen-Upgrades frei, setzt aber sechs Intelligenzpunkte und Stufe 41 voraus. Die coolsten Perks bietet das Glücks-Attribut, mein Favorit ist der »Mysteriöse Fremde«. Im V.A.T.S.-Modus taucht dann hin und wieder eine Gestalt auf, die meine Gegner zerlegt. Einfach so, ohne Erklärung. Das ist einfach typisch Fallout!

Diese! Menüs!

Auf der PS4 und der Xbox One verschwindet der Grasbewuchs schon nach rund 50 Metern und offenbart hässlich-kahlen Boden. Die grafischen Unterschiede zwischen den Konsolen halten sich allerdings in Grenzen, keine Version ist wahrnehmbar hässlicher als die andere, beide laufen in 1080p bei 30 fps. Zudem gibt es – anders als bei The Witcher 3 – keine übertriebenen Pop-Ins. Es »ploppen« zwar auch hier Gegenstände ins Bild, aber eben nicht viele. Auf PS4 und Xbox One kann die Framerate bei dichtem Nebel oder sehr chaotischen Szenen allerdings schon mal einbrechen. Auch beim Blick durchs Scharfschützenvisier ruckelt das Spiel manchmal – aber nicht immer! Wegen seiner teils matschigen Texturen und hakeligen Animationen ist Fallout 4 auf allen Plattformen zwar kein topmodernes, aber doch ein ansehnliches Rollenspiel. Vor allem die Beleuchtung zaubert immer wieder viel Atmosphäre auf den Bildschirm.

Die Pip-Boy-Menüs sind zwar stimmungsvoll gestaltet, aber mit dem Controller schwierig zu bedienen. Das Inventar etwa entpuppt sich als umständliche Liste, die nicht mal lange Item-Namen vollständig zeigt. Bei aufgerüsteten, legendären Waffen steht da dann beispielsweise »[des Ghultöters] [Schallgedämpft] [mächtig]...« – aha, aber welcher Waffentyp ist das? Es hilft zwar, dass ich Waffen und Rüstungen per Tastendruck heranzoomen und an der Werkbank umbenennen kann, das sollte aber nicht nötig sein. Außerdem werden Item-Fähigkeiten gerne mal in winziger Schrift angezeigt, wichtige Werteboni verstecken sich als schnöde Zahl irgendwo am Rand. Das hat sogar Skyrim besser gemacht, und schon dessen Inventar war … gewöhnungsbedürftig.

Der Dörfer- und Häuserbau

Und das war immer noch nicht alles, es gibt ja noch den Baumodus. Wie vorab groß angekündigt, darf ich nun in Fallout 4 – an bestimmten, vorgegebenen Bauplätzen – eigene Häuser und sogar ganze Dörfer hochziehen. Das ist sogar storytechnisch sinnvoll, so rekrutiere ich nämlich neue Mitglieder für meine Minutemen-Miliz und schalte deren spätere Story-Missionen frei. In den Dörfern wiederum muss ich für Nahrung, Wasser, Strom, Verteidigung und Schlafplätze sorgen, was natürlich entsprechende Bauten voraussetzt. Außerdem teile ich durch errichtete Funktürme angelockte Siedler zum Arbeiten ein, etwa auf dem Tomatenfeld oder als Wachposten.


Fallout 4 schlägt zu Beginn einen ernsten Ton an, die Themen Krieg und Verlust spielen zumindest theoretisch eine große Rolle.



Über das umständliche Tauschmenü rüsten wir unsere Begleiter aus. Achtung: Die benötigen auch Munition, nur ihre Standardknarre verbraucht keine.

Den Bewohnern unserer Siedlungen darf ich Handelsrouten und Jobs zuweisen. Mit dem Perk »Lokaler Anführer« kann ich zudem Händlerbuden hochziehen und Handelsrouten zwischen meinen Siedlungen einrichten. Letztere sorgen dafür, dass ich in jeder Siedlung, die zum Handelsnetz gehört, auf die Materialvorräte aller Siedlungen zurückgreifen kann. Anfangs muss ich hingegen mit dem lokalen Baumaterial zurechtkommen und beispielsweise lokale Autowracks zu Stahlstücken und Möbel zu Holzleisten zerlegen. Was aber ebenfalls nur im bebaubaren Bereich geht.

Wirklich sinnvoll werden die Handelsrouten beim Ausrüsten von Waffen und Rüstungen sowie beim Bau fortschrittlicher Geschütztürme und Terminals. Wenn der dringend benötigte, aber höchst seltene Schaltkreis in einer Werkstatt am anderen Ende der Welt liegt, müsste ich ihn sonst nämlich erst mal von dort holen. Per Warenroute kann ich hingegen von jeder Siedlung darauf zugreifen – und muss auch selbst weniger Material mit mir herumschleppen.

Ein Ingenieur hat's schwör

Grundsätzlich macht mir der Häuserbau auch großen Spaß-ich habe halt einfach das Minecraft-Gen! Beim Testen hatte ich mir einmal fest vorgenommen, um Mitternacht ins Bett zu gehen – nur um dann weiter bis halb vier Uhr nachts an meinem Eigenheim zu basteln. Es gibt zwar nicht überragend viele Bauteile, mir gefällt aber trotzdem, dass ich frei herumbasteln darf. Ich kann sogar Leuchttafeln errichten, die selbst programmierte Pixelbildchen anzeigen oder in Farbmustern blinken. Und es gibt kaum eine befriedigendere Belohnung für all das Erforschen und Kämpfen, als mit der Beute ein eigenes, gemütlich eingerichtetes Zuhause zu errichten.

Allerdings ist all das schon etwas umständlich. Denn die Bauteile »rasten« nicht immer richtig ein, oft passt nicht alles so zusammen, wie ich's gerne hätte. Da ist viel Herumprobieren gefragt, viel millimeterweises Verrücken, mithin viel Flucherei. Da kann man Videos und Bilder von verschachtelten Hütten, die sich an einem alten Leuchtturm emporwinden, noch so cool finden – bis man das in Fallout 4 selbst gebaut hat, fließen viel Schweiß und Tränen den Charles River hinunter. Weniger geduldige Spieler werden da schnell das Handtuch werfen, zumal Fallout 4 verdammt wenig erklärt – nicht nur im Baumodus, sondern generell. Viel zu oft muss ich im Hilfemenü herumsuchen, und selbst das hilft nicht immer. Sei's drum, mir macht's trotzdem Spaß. Und notwendig ist die Bastelei ja auch nicht – es sei denn, man möchte unbedingt das Minutemen-Ende sehen. Schade finde ich nur, dass ich nicht gemeinsam mit anderen Spielern bauen darf, einen Multiplayer-Modus gibt's ja nicht. Zumindest auf der Xbox One will Bethesda aber Mods erlauben. Ich bin schon gespannt, welche monumentalen Städte die anderen Spieler da hochladen werden. Vorausgesetzt, sie haben den Bethesda-Deal unterschrieben. ‹›



Am Bordgeschütz eines Vertibirds zerlegen wir einen Supermutanten-Behemoth.

One | PS4

FALLOUT 4

Präsentation ●●●●○
+ glaubwürdiges Weltdesign + stimmungsvolle Beleuchtung + gelungener Soundtrack + sehr gute deutsche Vertonung – schwache Animationen und Texturen

Spieldesign ●●●●○
+ vielfältiges, motivierendes Crafting + variantenreiche Charakterentwicklung + verbessertes Shooter-Spielgefühl + individuelle Gegnertypen – Menüs und Baumodus enorm umständlich

Balance ●●●○○
+ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar + alle Talente sinnvoll + selbst auf hohen Stufen noch coole, neue Fähigkeiten – vieles wird nicht vernünftig erklärt – Schwierigkeit schwankt stark

Atmosphäre / Story ●●●●○
+ stimmungsvolle, großartige Welt + spannendes Sklaverei-Grundthema + viele skurrile Geschichten + Entscheidungen – Story und Nebenquests schöpfen Szenzario-Potenzial nicht aus

Umfang ●●●●●
+ große, prall gefüllte Spielwelt + Unmengen an Aufgaben + Erkundung lohnt sich + reichhaltiges Waffen- und Rüstungssortiment + vier Fraktionen samt eigenen Enden

Abwertung

Fallout 4 leidet unter den typischen Bethesda-Glitches: verschwindende Menüs, KI-Aussetzer, Grafikfehler und (zum Glück seltene) Abstürze. All das nervt, macht's aber nicht unspielbar.

GamePro 90 PS4 • One

-1

FAZIT

Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.

GamePro 89 PS4 • One

TEST

RENNSPIEL **Publisher:** EA • **Entwickler:** Ghost Games • **Termin:** 5.11.2015 • **Sprache:** Deutsch, Englisch
USK: ab 12 Jahren • **Installation:** 20 GB • **Spieldauer:** 20 Stunden • **Preis:** 60 Euro

NEED FOR SPEED PS4 • One

Mit Vollgas gegen die Wand

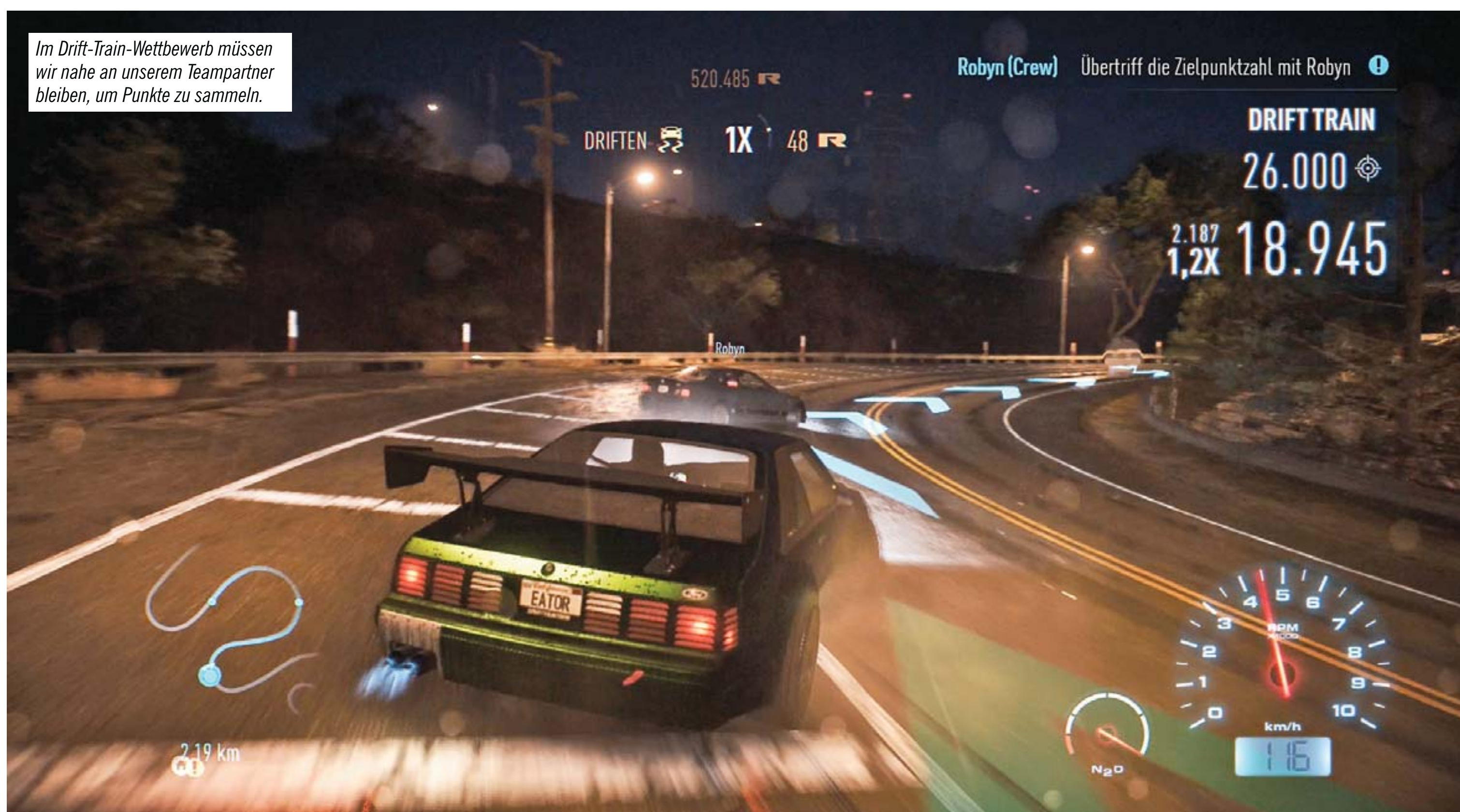
Unser Test zeigt: Das neue Need for Speed ist wie Billig-Tuning. Außen viel Bling-Bling, drunter ne lahme Rostlaube. Von Johannes Rohe

TEST

Ein Jahr ohne Need for Speed? Unvorstellbar! Seit 2002 gehörte der jährliche Ableger der Rennspielreihe zum Spielejahr wie die Chromfelge an den Golf GTI. Doch 2014 war Schluss damit. Nachdem Need for Speed Most Wanted und Need for Speed Rivals sowohl bei Spielern als auch Testern nur mittelmäßig ankamen, gönnte Electronic Arts der Reihe eine Kreativpause, um dieses Jahr wieder voll durchzustarten. Entwickler Ghost Games hat diese Zeit genutzt, um sich auf die Stärken der Reihe zu besinnen, ordentlich Schwung zu holen – und Need for Speed dann mit Vollgas und lautem Krachen gegen die Wand zu fahren. Totalschaden, oder lässt sich da noch was retten?

Zieht die Blonde sich noch aus?
Ein talentierter junger Rennfahrer kommt neu in die Stadt, findet Anschluss an die Tuning-Szene und steigt zum Helden der Untergrund-Racer auf. Wie oft haben wir diese Geschichte schon gehört? Wenn es nach Ghost Games geht, scheinbar ein Mal zu wenig. In der verqueren Annahme, ein Rennspiel brauche eine Geschichte, wärmt der Entwickler die alte Kamelle zum drölfzigsten Mal auf. In hübschen Realfilmsequenzen lernen wir unsere klischeebehaftete Crew kennen: den überdrehten Hipster, die kaugummisüchtige Mechanikerin, den pseudo-coolen Schwarzen und die hübsche Blonde, bei der wir uns eigentlich nur fragen: Wann fangen wir endlich was mit der an? Das bleibt dann auch die einzig interessante Frage, die die Story von Need for Speed zu bieten hat. Bald drücken wir die akute Fremdscham auslösenden Zwischensequenzen, die uns das Spiel alle paar Rennen aufzwingen möchte, aber einfach weg. Immerhin das geht!

Bsssst, bsssst, bsssst
Unsere neuen »Freunde« sind allerdings auch noch handysüchtig. Während wir durch die frei befahrbare Stadt Ventura Bay juckeln, vibriert unser Smartphone gefühlt drei Mal pro Minute – sogar während eines Rennens. Im echten Leben hätten wir das Ding vermutlich längst aus dem Fenster gepfeffert oder unter einem der extra breiten Schlappen unserer Karre zerquetscht. Im Spiel müssen wir die Anrufe aber annehmen, um Einladungen zu neuen Events zu erhalten. Zur Auswahl stehen normale Rundrennen, Sprintrennen von A nach B, Zeitfahren, Driftwettbewerbe – alleine oder im Team – und Gymkhana, das die Punktesammelei der Drift-Events mit einem Zeitfahren verbindet. Sonderlich abwechslungsreich sind die Spielmodi nicht, die fetzigen Drag-Rennen der alten Underground-Teile, in denen



Im Drift-Train-Wettbewerb müssen wir nahe an unserem Teampartner bleiben, um Punkte zu sammeln.



In der Werkstatt stimmen wir unser Auto nach unserem Geschmack ab. Driftlastig oder mit ordentlich Bodenhaftung? Gewöhnungsbedürftig ist beides.



Selbst im Morgengrauen bleiben die Scheinwerfer an. So haben wir dieses Taxi gerade noch rechtzeitig gesehen. Heller als hier wird es in Ventura Bay nie.

wir auf der Viertelmeile die richtigen Schaltpunkte treffen und dem Gegenverkehr ausweichen mussten, vermissen wir schmerzlich. Sie hätten einfach mehr Varianz ins Spiel gebracht.



Bodykits verändern das Aussehen unserer Fahrzeuge massiv. Wir würden unsere Karre mit mehr Einzelteilen aber lieber noch individueller gestalten.

Erst Turbo-Boost, dann Vollbremsung

Das größte Problem von Need for Speed ist aber nicht die lahme Story oder die mangelhafte Abwechslung, sondern die KI. Vermutlich wissen das auch die Entwickler und lassen uns deshalb in vielen Rennen nur gegen die Uhr oder einen Highscore antreten. Sind wir aber doch mal mit mehreren Kontrahenten auf der Bahn, wird ein Problem schnell offenkundig: Wir fahren hier nicht gegen echte Gegner.

Dass Need for Speed seit jeher auf eine Gummiband-KI setzt, die das Feld immer dicht beisammen hält? Geschenkt. Was der neue Serienteil jedoch abzieht, spottet jeder Beschreibung. Da ziehen Kontrahenten mühelos an uns vorbei, nur um wenig später auf gerader Strecke fast stehenzubleiben, damit wir sie kurz vor dem Ziel wieder überholen können. Die Trickserei ist so offensichtlich, dass wir nie das Gefühl haben, uns einen Sieg durch perfektes Fahren erarbeitet zu haben. Denn die KI kann ihr Tempo ja scheinbar beliebig anpassen.

Und wozu die Tricks? Ganz einfach, weil die Computergegner das fahrerische Können eines Vorschulkindes ohne Bobby-Car-Erfahrung haben. Der sporadische Gegenverkehr sorgt regelmäßig für spektakuläre Massenkarambolagen, aber selbst eine einfache Häuserecke stellt so manchen Computergegner vor eine echte Herausforderung. Doch kein Problem, schon Sekunden nach dem Crash kleben die Kontrahenten wieder an unserer Stoßstange. Apropos Crash, das Schadensmodell ist serientypisch eher zurückhaltend und beschränkt sich auf leichte Blechschäden und Kratzer.

(Drift-)Rennen ohne direkten Gegner sind zwar eintöniger, aber auch um einiges spannender, weil es hier wirklich auf unser fahrerisches Können ankommt. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad der Events sehr niedrig angesetzt. In der ersten Hälfte des Spiels haben wir die geforderten Bestzeiten teils um 30 Sekunden und mehr unterboten. Erst später werden die Herausforderungen kniffliger. Dann kommt es darauf an, das richtige Fahrzeug dabei zu haben.


In peinlichen, aber hübschen Zwischensequenzen lernen wir unsere Crew kennen. Bald drücken wir die öden Clips aber einfach weg.

Alte Karren für viel Geld

Mit immerhin 51 Autos ist der Fuhrpark in Need for Speed zwar weitaus kleiner als der von Forza Horizon 2 oder Driveclub, der große Abwechslungsreichtum ist aber trotzdem klasse. Einen Golf 1 GTI tunen? Kein Problem. Oder soll es doch lieber der Mercedes SLS AMG, ein BMW M3 oder vielleicht sogar ein Porsche 911 sein? Toll auch, dass gerade die Klassiker nicht nur nutz-, weil PS-loses Beiwerk für die ersten Spielstunden sind. Im Gegenteil: Das teuerste Auto im Spiel ist der Ferrari F40. Und auch der Lamborghini Diablo – eine echte Need-for-Speed-Ikone – ist im Spiel, um den jungen Wilden hämisch die Heckleuchten zu zeigen. Die Tuning-Möglichkeiten sind dafür allerdings enttäuschend begrenzt. Oft stehen uns nur eine Handvoll Teile oder fest vorgegebene Bodykits zur Verfügung, um unseren Boliden optisch aufzubrezeln. Ganz schön mager! Unter der Motorhaube sind die Möglichkeiten umfangreicher, der Anspruch beschränkt sich aber meist darauf, blind sämtliche leistungssteigernden Teile einzubauen, die wir durch Rangaufstiege freigeschaltet haben. Doch das kostet sicher Kohle, oder? Naja, irgendwie schon, doch das nötige Kleingeld ist durch die hohen Preisgelder in der Regel kein Problem.

Wir teilen uns Ventura Bay mit KI-Fahrern und anderen Spielern, die wir auf Knopfdruck zu einem spontanen Rennen herausfordern können.

TEST

Bügeleisen mit vier Rädern
Immerhin dürfen wir auch an unserem Fahrwerk schrauben. Entweder wir stellen die Bremsbalance, den Reifendruck und viele weitere Einstellungen einzeln per Hand ein oder verschieben einen groben Regler zwischen »Drift« und »Grip«. Die Feinarbeit regelt dann das Spiel. Und die Auswirkungen sind drastisch. »Grip« entspricht dem sehr behäbigen Fahrverhalten der alten Underground-Teile. »Drift«-Autos brechen dagegen bei jeder kleinen Lenkbewegung aus und – Überraschung – fangen an zu driften. Mit dem Fahrverhalten eines echten Autos hat beides etwa so viel zu tun wie die Zwischensequenz-Knallchargen mit hoher Schauspielkunst. Genauso gut könnten wir ein Bügeleisen steuern, denn auch das schiebt ausschließlich über die Mittelachse. Besonders krass ist der Bruch zwischen normalem Fahren und dem Driften. Sobald wir unseren Boliden querstellen, wird er wie auf Schienen durch die Kurve gezogen. So wird deutlich: Wir steuern hier kein Auto, sondern reine, künstliche Spielmechanik.

Natürlich erwarten wir von einem Need for Speed keine anspruchsvolle Simulation. Die Fahrzeuge verhalten sich aber derart unrealistisch, dass wir uns in den ersten Spielstunden an das seltsame Fahrverhalten gewöhnen mussten. Wie es deutlich besser geht, zeigen Forza Horizon 2 oder Grid: Autosport. Die Steuerung ist dort nur einen Hauch realistischer, aber gerade deshalb deutlich intuitiver.

Nachts sind alle Städte grau
Wenn es nach Entwickler Ghost Games geht, erkunden wir zwischen den Rennen die frei befahrbare Stadt Ventura Bay. Dabei sollten wir aber unbedingt vorsichtig sein, denn sonst hätten wir schnell die Polizei am

Multiplayer, Always on und kostenlose DLCs

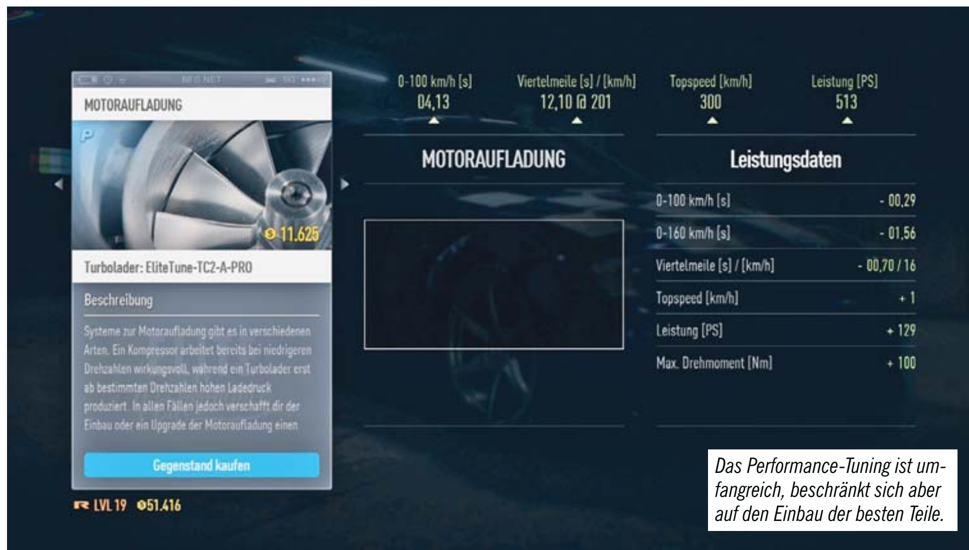
Need for Speed setzt eine dauerhaft bestehende Internetverbindung voraus. Das Spiel nutzt die Verbindung, um Bestzeiten herunter- und automatische Screenshots unserer Erfolge hochzuladen. Außerdem treffen wir in Ventura Bay auf andere Spieler, die wir in unsere Crew aufnehmen oder direkt zu einem Duell herausfordern können. Insgesamt wirken sich diese Multiplayer-Komponenten aber kaum auf das Spielerlebnis aus. Es fehlen gemeinsame Rennen oder Crew-Herausforderungen. Für die Zukunft haben Electronic Arts und Ghost Games die Veröffentlichung von Downloadinhalten angekündigt, die allesamt kostenlos sein sollen. Sehr löblich.



An bestimmten Stellen in der Stadt können wir Donuts ziehen, versteckte Autoteile sammeln oder hübsche Fotos machen. Mehr gibt es nicht zu entdecken.



Wer vor der Polizei flieht, muss ordentlich Bußgeld zahlen, wenn er sich schnappen lässt. Das passiert aber so gut wie nie.



Das Performance-Tuning ist umfangreich, beschränkt sich aber auf den Einbau der besten Teile.



Kommentar
Johannes Rohe
@DasRehRohe

Auto-Tuning auf dem Dorf sieht so aus: tieferlegen, bis die Stoßstange am Asphalt kratzt, krasser Lack, Chromfelgen, hinten ein fettes Endrohr für ordentlich Lärm – aber unter Spachtelmasse und viel Plastik steckt immer noch Papas alter Golf mit 60 PS. Und genau so funktioniert auch Need for Speed. Die Grafik sieht auf den ersten Blick fantastisch aus, das Tuning bietet viele Möglichkeiten, die Zwischensequenzen sind hochwertig produziert, die Rennen scheinbar spannend.

Aber der Blick hinter die Show-Fassade zeigt schummelnde KI-Gegner, Performance-Probleme, eine langweilige Spielwelt, eine öde Geschichte und unnütze Multiplayer-Features. Statt sich auf die Wurzeln der Reihe zu besinnen, wie EA es großspurig verkündet hat, hätte der Entwickler Ghost Games lieber auf die Konkurrenz geschaut. Denn die kommt ohne Schummeleien aus und lässt Need for Speed damit meilenweit hinter sich.

Die Xbox-One-Version

Die Xbox-One-Version von Need vor Speed präsentiert sich technisch deutlich schwächer als die PlayStation-4-Version. Statt 1080p gibt es hier eine reduzierte 900p-Auflösung. Trotzdem kommt es zu kurzen aber heftigen Rucklern auf der Microsoft-Konsole. Zudem werden auf der Xbox werden einige Details wie Büsche häufig erst mit Verzögerung geladen. Deshalb werten wir die Xbox-One-Version ab.

One

NEED FOR SPEED

Abwertung
Trotz reduzierter Auflösung stören auf der Xbox One kurze, aber heftige Ruckler das Spielgeschehen.



FAZIT
Die etwas schäbigere (Auflösungs-) Karosserie und der Schluckauf des mäßigen Motors machen der One-Version sichtbar zu schaffen.

Hals, mit der wir uns wilde Verfolgungsjagden liefern müssten. Die Realität sieht anders aus: Über die extrem praktische Karte teleportieren wir uns direkt zu den Startpunkten der Events. Die Cops sehen wir höchstens, wenn sie sich uns während eines Rennens an die Fersen hängen, und auch dann haben wir die handzahmen Polizisten in Sekundenschnelle wieder abgehängt. Warum sollten wir auch in einer Stadt herumfahren, in der es kaum etwas zu tun oder zu sehen gibt? Zumal es auch noch ständig dunkel ist. Es gibt zwar einen Tageszeitenwechsel, der rotiert aber nur zwischen Morgendämmerung, Abenddämmerung und tiefschwarzer Nacht. Im ersten Underground konnten wir diese Entscheidung aufgrund technischer Limitierungen noch nachvollziehen. Hier wirkt die ewige Nacht aber nur noch aufgesetzt und trostlos, zumal wir nebenher ja auch eine durchgehende Geschichte erleben.

Ein Gutes hat die Dunkelheit aber: Lichteffekte, Spiegelungen und das ständige Regenwetter kommen voll zur Geltung. Man merkt, dass Ghost Games diesen Effekten die volle Aufmerksamkeit gewidmet hat. Gerade unsere Fahrzeuge sehen spitze aus. So gut, dass sie sogar in die Zwischensequenzen eingebaut wurden und in den echten Kulissen kaum auffallen.

Allerdings ist auch hier nicht alles Chrom, was glänzt. Trotz Dunkelheit erkennen wir in der Distanz immer wieder unschöne Popups. Die Xbox-One-Version leidet zudem trotz reduzierter 900p-Auflösung unter sehr kurzen, aber heftigen Rucklern, die uns in kniffligen Rennsituationen auch mal in die nächste Leitplanke befördern. Auf der PS4 gibt es hingegen volle 1080p und keine Ruckler.

Es bleibt uns ein Rätsel, was Ghost Games mit der durch die Verschiebung des Releases gewonnenen zusätzlichen Entwicklungszeit gemacht hat. Denn wir sind uns sicher, ein ähnlich mäßiges Need for Speed hätte man problemlos auch schon 2014 auf den Markt bringen können. ‹›

PS4

NEED FOR SPEED

Präsentation (4/5)
+ tolle Licht- und Regeneffekte + detaillierte Fahrzeuge
+ gut gemachte Zwischensequenzen
+ treibender Soundtrack − Popups

Spieldesign (2/5)
+ praktische Karte + Fahrwerktuning − eintönige Spielmodi
− Fahrverhalten nicht nachvollziehbar
− oberflächlicher Mehrspielerpart

Balance (2/5)
+ spannende Zeit- und Driftrennen − extremer Gummiband-Effekt
− schummelnde Crash-KI − erste Spielhälfte zu einfach
− schwache Polizei

Atmosphäre / Story (2/5)
+ eigenes Auto in den Zwischensequenzen + frei befahrbare Stadt
− klischeebeladene Geschichte − peinliche Dialoge
− ewige Nacht als Atmosphärekiller − langweilige Spielwelt

Umfang (3/5)
+ große Spielwelt + abwechslungsreicher Fuhrpark
+ umfangreiches Performance-Tuning
− wenige optische Tuningteile − keine Drag-Rennen

FAZIT
Unter der schicken Karosserie tuckert ein lahmer Motor. Need for Speed sieht toll aus, doch die Rennen überzeugen einfach nicht.





Im Duell mit der KI fliegen die Fetzen. Die Computergegner rammen uns ohne zu zögern von der Strecke.

SHOOTER **Publisher:** Activision • **Entwickler:** Treyarch • **Termin:** 6.11.2015 • **Sprache:** Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren • **Installation:** 55 GB • **Spieldauer:** 50+ Stunden • **Preis:** 60 Euro

GOLD AWARD GAMEPRO PS4 • One 89

UMFANGS-HIT! GAMEPRO PS4 • One 89

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 PS4 • One

Volltreffer ins Gehirn

Dicker Multiplayer, Zombiemodus, zwei Kampagnen: Black Ops 3 entpuppt sich im Test als das bislang umfangreichste Call of Duty. Aber ist es auch das beste? Von Mirco Kämpfer

Heute lesen wir E-Books, streamen Musik auf unser Smartphone und konsumieren Filme auf Knopfdruck aus dem Internet. Jedes Spiel, jedes Video, jede Nachricht ist nur einen Klick entfernt. Im Jahr 2065 braucht es gar keinen Klick mehr: Menschen tragen eine neurale Schnittstelle (DNI) in der Nackenwirbelsäule, Informationen werden direkt ins Gehirn gespielt. Zumindest, wenn es nach Call of Duty: Black Ops 3 geht.

Die Kampagne, die wir zu zweit im lokalen Splitscreen oder online mit bis zu drei Kollegen spielen können, ist mit rund acht bis neun Stunden für Serienverhältnisse außergewöhnlich lang. Obendrein bietet Black Ops 3 nicht nur eine, sondern zwei Kampagnen (siehe Kasten), einen Vierspieler-Zombiemodus sowie einen Multiplayer mit Bots für bis zu 18 Spieler – und ist somit das bisher umfangreichste Call of Duty.

Schnittstelle im Gehirn

Die Hintergrundgeschichte ist schnell zusammengefasst: Im Jahr 2065 erreicht die globale Erwärmung eine kritische Grenze, Flutwellen und Stürme zerstören Städte und ganze Staaten. Außerdem herrscht eine Art zweiter kalter Krieg zwischen dem Common Defense Pact und der Winslow Accord, beide kämpfen um die verbleibenden Ressourcen auf der vom Klimawandel zerrütteten Erde. Nachdem wir uns einen Helden oder eine Heldin gebastelt haben, verschlägt es uns nach Äthiopien, wo wir zusammen mit unserem Vorgesetzten Hendricks den von Rebellen entführten Minister Said befreien sollen. Die Rettungsaktion glückt, doch unsere Spielfigur wird lädiert.

Szenenwechsel. Wir erwachen in einem Krankenhaus in Zürich, Hendricks liegt neben uns, wir werden gerade für eine OP vorbereitet. Im nächsten Moment sitzen wir plötzlich in einem Zug und wundern uns, warum auf einmal die Zeit einfriert. Wenige Sekunden später dämmert es uns: Unser Befehlshaber Taylor hat sich per DNI in unseren Verstand geschleust. Er manipuliert unsere Sinne, lässt uns Dinge sehen, die gar nicht da sind, und schickt uns in einen Krieg, bei dem wir nicht sicher sind, wann und ob er überhaupt stattgefunden hat.

Geheimakte Story

Klingt verkopft? Ist es auch. Gerne würden wir mehr zur Geschichte verraten. Doch einerseits riskieren wir dann, uns vom Anti-Spoiler-Kommando eine Kugel einzufangen. Und andererseits können wir auch kaum etwas verraten, denn noch nie wurde eine Call-of-Duty-Geschichte so ungewöhnlich und wirr erzählt wie in Black Ops 3. Die insgesamt elf Missionen sind dabei wild durcheinandergewürfelt und folgen keiner klaren Zeitlinie. Vielmehr setzen sich die Geschehnisse wie im Film »Memento« erst nach und nach zu einem (halbwegs) verständlichen Ganzen zusammen.

Das mag für den einen oder anderen vielleicht unbefriedigend sein, doch die Erzählweise passt bestens zur Thematik. Passiert das alles gerade wirklich oder spielt sich alles nur in unserem Kopf ab? Die Geschichte des Shooters konfrontiert uns mit den Schrecken, die das digitale Zeitalter in Zukunft mit sich bringt. Denn wem sollen wir noch glauben, wenn uns selbst die eigenen Augen und der eigene Verstand betrügen? Uns hat die Jagd nach Storyschnipseln gefallen. Wir wollten alle Missionen direkt noch einmal angehen und diesmal penibel auf alle Details achten. Entscheidungen wie in Black Ops 2 gibt es allerdings nicht. Die Story lässt ganz serienuntypisch viel interpretativen Freiraum und soll zum Nachdenken anregen, und das schafft sie bravourös. Ja, Call of Duty kann tatsächlich intelligent erzählen – wer hätte das gedacht?

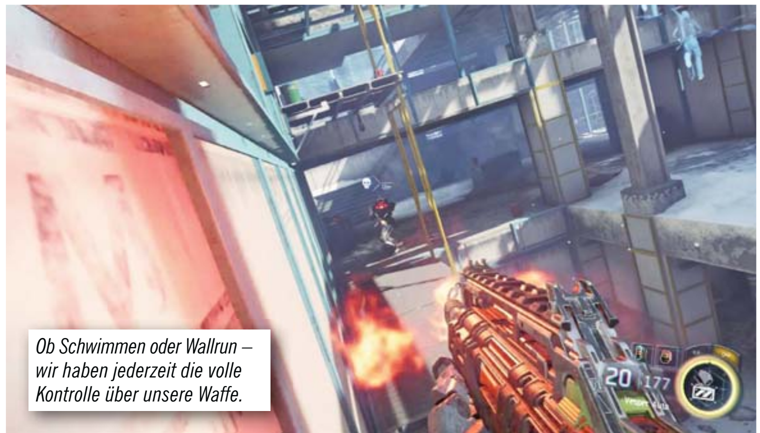


Häufig bieten die Level mehrere Pfade. Hier könnten wir durch das linke Haus oder durch die mittlere Gasse zwischen den Häusern laufen.

TEST



Wer die Augen offen hält, hat es leichter. Ein Schuss auf den Feuerkübel und schon sparen wir uns weitere Kugeln.



Ob Schwimmen oder Wallrun – wir haben jederzeit die volle Kontrolle über unsere Waffe.

Nightmares-Zombiekampagne

Die wohl größte Überraschung folgt nach dem Durchspielen der Hauptstory, denn dann schalten wir die Nightmares-Kampagne frei. Die wartet mit einem besonderen Kniff auf: Wir spielen im Prinzip die gleichen Storymissionen, allerdings in einer anderen Reihenfolge und in einem anderen Setting. Ein Virusausbruch führt 2070 zur Pandemie, alle Gegner werden durch unterschiedliche Zombies ausgetauscht. In den Zwischensequenzen erleben wir dank Voice-Over-Dialogen eine komplett andere Geschichte – sehr eindrucksvoll. Im Gegensatz zur Hauptkampagne unterstützt die Zombiekampagne sogar bis zu vier Spieler im Splitscreen anstatt zwei. Ein schöner Bonus, den beispielsweise Halo 5: Guardians nicht bietet.

Ein Fest für die Sinne

Wem dieses Story-Memory nicht gefällt, der wird trotzdem bestens unterhalten, denn Black Ops 3 bietet all das, was man von einem Call of Duty erwartet. Dazu gehören Moorhuhn- und Schießbudeneinlagen ebenso wie Fahr- sowie Flugzeugpassagen. Und die typischen Krach-Bumm-Spektakel, in denen wir vor lauter Effekten unsere eigene Waffe nicht mehr sehen, sind natürlich auch dabei. Klasse: Die Over-the-Top-Momente sind stets wohl dosiert, die Ballerei wird immer wieder durch ruhige und einfallsreiche Momente aufgelockert – etwa wenn wir im überfluteten Singapur regelmäßig Anker in den Boden rammen, um nicht davongeschwemmt zu werden.



An Atmosphäre mangelt es ebenso wenig, zumal nun auch die Technik stimmt. Zwar gibt es vereinzelt immer noch einige Matschtexturen, dafür entschädigen die tollen Licht- und Spezialeffekte sowie die enorm detaillierten Kulissen – auch wenn wir im Gefecht kaum Zeit haben, die hübschen Umgebungen auf uns wirken zu lassen. Die fantastische Soundabmischung trägt zur intensiven Gefechtsstimmung bei. Mit Kopfhörern oder Surround-Sound können wir Feinde allein durch Schrittgeräusche orten. Bei Granatenexplosionen spüren wir sogar ein fieses Rupfen am Trommelfell – Wahnsinn! Dem gegenüber stehen jedoch bemühte deutsche Sprecher und überwiegend lasche Waffenklänge.

Mit Schwung und Schmackes

Bezüglich der Spielmechanik hat Treyarch aus alten Fehlern gelernt. Vor allem die berüchtigten Schlauchlevels gehören in Black Ops 3 größtenteils der Vergangenheit an. Immer wieder werden wir mit weitläufigen Arealen konfrontiert, die unterschiedliche Wege und Vorgehensweisen ermöglichen, und auf denen wir sogar jeweils anderen Gegnern vors Visier laufen – manchmal allerdings auch unfreiwillig nach dem Respawn, weil einige Checkpoints mitten in Feindmassen platziert wurden.

Die künstliche Intelligenz bekam eine kleine Löffelladung mehr Hirnschmalz spendiert: Die Feinde wechseln ihre Position, drängen uns in die Enge – vor allem auf den oberen der insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade. Natürlich wird Black Ops 3 dadurch nicht plötzlich zur anspruchsvollen Militärsimulation, aber es inszeniert seine Popcorn-Action mit deutlich mehr Hirn, Abwechslung und Liebe zum Detail als seine Vorgänger.

Ebenfalls schön: Es gibt keine Endlos-Spawns mehr, wir haben also nicht das Gefühl, ständig vorpreschen zu müssen. Dabei ist es ratsam, immer in Bewegung zu bleiben, zumal uns hin und wieder Flug- oder Fahrzeugdrohnen überraschen.

Apropos Bewegung: Dank Cyber-Verbesserungen können wir wie in Titanfall an Wänden entlanglaufen, per Schubdüse auf hohe Plattformen hüpfen und meterweit auf den Knien schlittern. Ja, wir können sogar während des Schwimmens auf Feinde und Sprengminen schießen. Die Wallruns fühlen sich zwar an-



Kommentar
Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Die letzten beiden Jahre habe ich bei Call of Duty pausiert, ich war einfach übersättigt von der Serie. Mit Black Ops 3 steige ich wieder ein, und ich muss sagen – gute Entscheidung! Die coolen Cyber-Fähigkeiten bringen einen angenehmen Schuss Bioshock ins Spiel, deshalb fühlen sich die Ballereien oft verblüffend abwechslungsreich an, die größeren Areale geben ebenfalls mehr Spielraum bei den Gefechten. Als Shooter-Masochist und Veteran-Veteran freue ich mich zudem riesig über den neuen Schwierigkeitsgrad »Realistisch« – obwohl der schon hart an der Grenze zum Frust kratzt. Deswegen habe ich eine Menge Spaß in der Kampagne, die mit knapp acht Stunden auch vergleichsweise lang ist. Im direkten Vergleich zu Halo 5 zieht Black Ops 3 bei mir aber den Kürzeren. Dafür sind mir die Schießereien immer noch zu ballerbudenartig und das Spielgefühl ist nicht ganz so rund wie beim 343-Shooter. Mein Tipp deshalb: Nächstes Mal unbedingt Bungie mit an Bord holen, die können fantastisches Shooter-Gefühl.



Den kleinen Kampfrobotern kommen wir mit Blei bei. Gegen die dicken Mechs (rechts im Bild) helfen nur Raketenwerfer.

TEST

Mehr Infos unter: www.GamePro.de | Video auf DVD



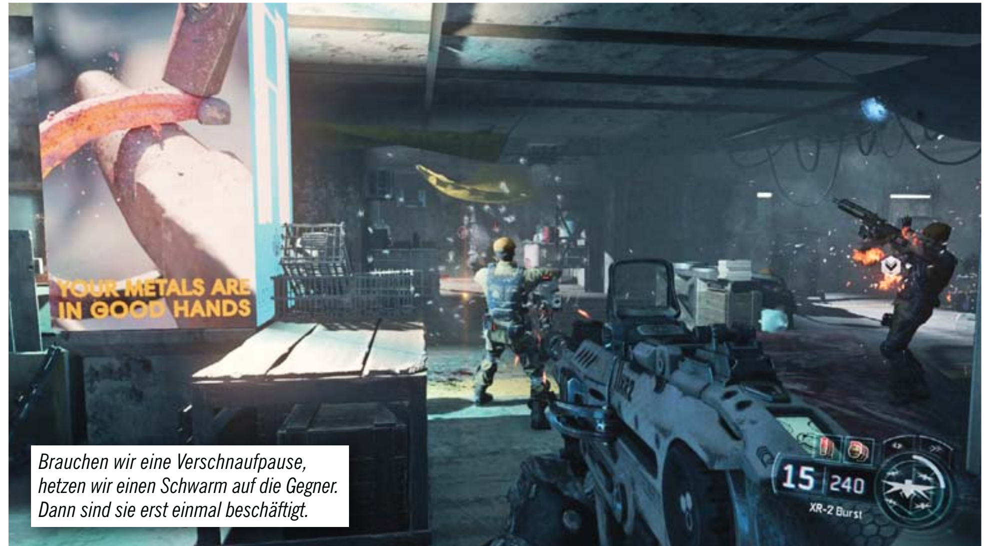
Kommentar

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Mir ist klar, dass unsere hohe Wertung für Black Ops 3 eine ähnliche Wirkung hat, als würden wir Jar Jar Binks zum beliebtesten Star-Wars-Charakter küren. Und ja, Activision und die diversen Entwicklerstudios haben in den vergangenen Jahren durchaus viel dafür getan, dass der Ruf der auch in unserer Leserschaft einstmals so beliebten Shooter-Serie sukzessive in den Keller ging.

Aber es gibt nun mal keine Vorverurteilung. Sondern nur ein Spiel, das wir nach unseren Maßstäben so fair wie möglich zu bewerten haben. Und hier muss jeder Shooter-Fan objektiv anerkennen, was Treyarch mit Black Ops 3 für ein fettes Paket auf die Beine gestellt hat. Nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ. Die Kampagne ist nicht nur die bislang längste, sondern für mich auch beste der bisherigen Seriengeschichte. Und man muss angesichts der abwechslungsreichen Spielmodi und sinnvollen Verbesserungen kein Prophet sein, um sicher zu sein, dass Black Ops 3 den direkten Vorgänger bald als beliebtestes Multiplayer-CoD ablösen wird.

Ja, vielleicht ist eine 89 heutzutage keine populäre Wertung für ein Call of Duty. Aber es ist eben die Wertung, die sich Black Ops 3 unserer festen Überzeugung nach redlich verdient hat. Ganz ohne Vorverurteilung.



Brauchen wir eine Verschnaufpause, hetzen wir einen Schwarm auf die Gegner. Dann sind sie erst einmal beschäftigt.

TEST

fangs gewöhnungsbedürftig an, doch nach kurzer Übung (etwa im Freies-Spiel-Modus) beherrschen wir die neuen Moves im Schlaf – auch dank der präzisen Steuerung. Beim Spiel- und Waffengefühl haben aber nach wie vor Halo 5 und Destiny die Shooter-Nase vorn.

Fähigkeiten für jede Situation

Damit wir im Schlachtengetümmel stets den Überblick behalten, können wir zwei unterschiedliche Sichtmodi aktivieren. Bei Dunkelheit aktivieren wir die Wärmebildkamera, ansonsten spielen wir in der Regel immer mit der nützlichen Hackersicht. Die kennzeichnet Gefahrenzonen, hebt alle Gegner sowie explosive Fässer in der Nähe hervor und warnt außerdem vor einschlagenden Granaten.

Für Experimentierfreude und den gewissen Pfiff sorgen die drei verschiedenen Cyber Cores, die wir nach jedem Stufenaufstieg mit Token stufenweise verbessern und dadurch je Core sechs unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Mit dem Chaos-Core hetzen wir einen Schwarm von Minidrohnen auf unsere Gegner oder bringen einzelne Roboter zur Explosion. Wer es subtiler mag, übernimmt mit dem Control-Core Geschütze oder lässt Mechs kurzzeitig für sich kämpfen. Der Martial-Core stattet uns hingegen mit blitzschnellen Reflexen aus und ist eher für Stealth-Fans gedacht.

Tatsächlich erlauben die Cores unterschiedliche Strategien, keine Fähigkeit ist übermächtig oder nutzlos, zumal wir je nach Feindtyp (Mensch oder Maschine) zwischen den einzelnen Fertigkeiten hin und her schalten müssen. Die Core-Mechanik kommt im Koopmodus besonders gut zur Geltung, wenn vier Spieler ihre Fähigkeiten miteinander kombinieren. Zwischen den einzelnen Missionen kann jeder Spieler im Safehouse sein Loadout anpassen sowie Wildcards und Perks auswählen.

Guter Multiplayer noch besser

Im Mehrspielermodus können wir weitestgehend frei mit der neuen Bewegungsmechanik herumspielen. Die 13 allesamt recht kompakten Maps, die zum Launch zur Verfügung stehen, wurden von Grund auf für dieses Bewegungssystem geschaffen. Auf der Karte »Breach« hopsen wir im Zickzack von einer Hausfassade zur anderen und auf »Forest« liefern wir uns Schusswechsel, während wir im Kreis an Baumrinden entlanglaufen.

Shadows of Evil

Neben (Zombie-)Kampagne und Multiplayer bietet Black Ops 3 einen kooperativen (für bis zu 4 Spieler) und knüppelharten Zombiemodus, der höchste Konzentration und koordiniertes Teamplay erfordert. Die erste Map für den Modus heißt »Shadows of Evil«. Im Kampf gegen die Untoten helfen uns unter anderem die neuen Kaugummiautomaten, an denen wir nützliche Perks erhalten. Außerdem schalten wir nach und nach neue Perks frei, die wir in der Lobby auswählen dürfen. Die Karte ist schön gestaltet, und es macht Spaß, sie zu erkunden. Aufgrund des extremen Schwierigkeitsgrades muss man sich jedoch auf ein hohes Frustpotenzial einstellen. Der Modus ist definitiv nicht jedermanns Sache.

Ebenfalls cool: Flüsse oder Poolanlagen erlauben eine völlig neue Art der Bewegung. Der Feind hat sich auf der Brücke der Karte »Hunted« verschanzt? Dann einfach ins kühle Nass eintauchen und den Gegner von hinten aus dem Wasser überraschen.

Die einzelnen Bewegungen lassen sich außerdem prima miteinander verketten. Mit etwas Übung ergibt sich so ein herrlicher Flow. Blöd hingegen: Anders als in Titanfall können wir nicht jedes Gebäude erklimmen. Diese Einschränkung fällt aufgrund des cleveren Kartendesigns meist nicht auf, hin und wieder wundern wir uns aber doch, wenn wir an einer unsichtbaren Mauer abprallen.

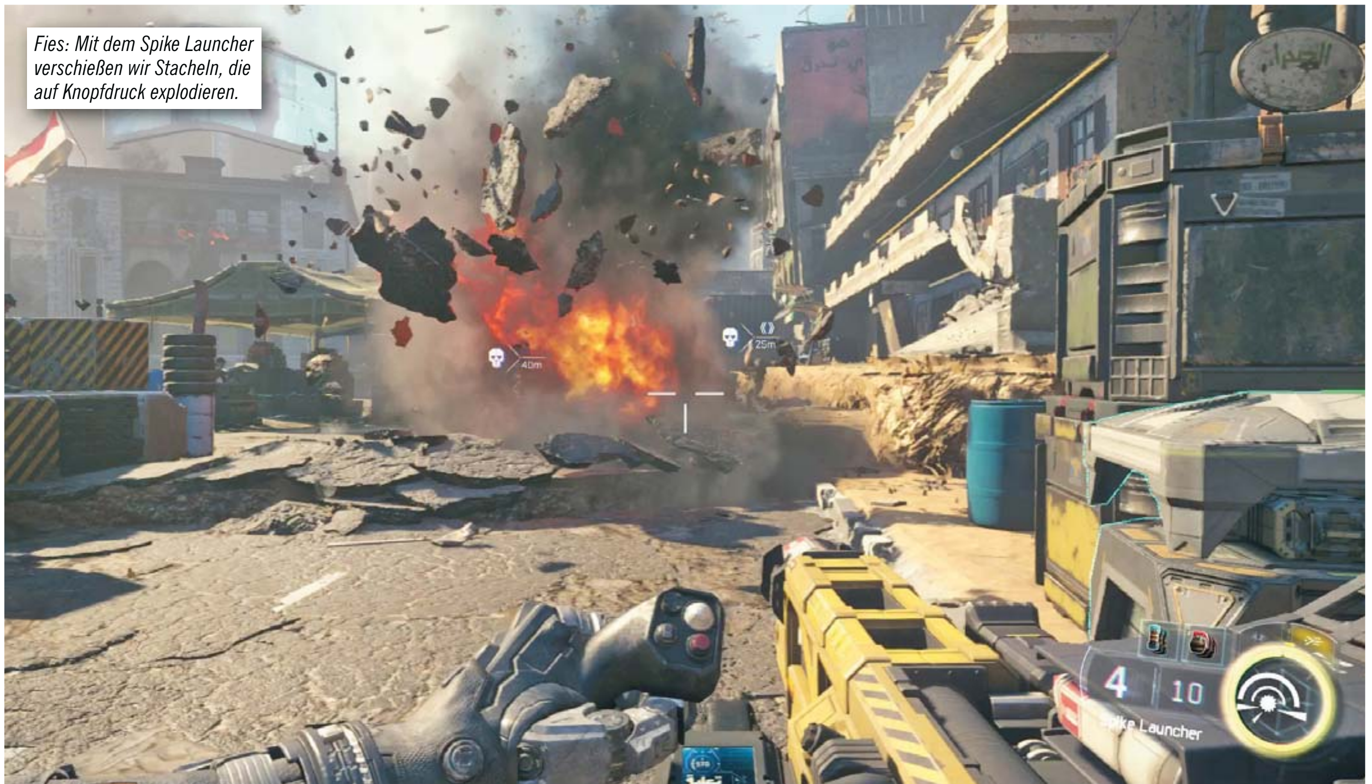
Davon abgesehen ist das Layout bei allen Karten gelungen. Camper können sich nie in Sicherheit wägen, weil Höhlen oder Räume stets mehrere Angriffspunkte bieten. Dynamische Ereignisse wie in Ghosts darf man nicht erwarten, die haben wir aber auch nicht vermisst.

Robotereskorte

Die insgesamt elf unterschiedlichen Spielmodi wie (Team-)Deathmatch, Uplink, Abschuss bestätigt und Hardpoint sind bis auf eine Ausnahme alles alte Bekannte. Als neuer Modus kommt in Black Ops 3 »Safeguard«



Der Reaper-Spezialist mäht Gegner mit seiner Minigun nieder. Die muss aber erst warmlaufen.



Fies: Mit dem Spike Launcher verschießen wir Stacheln, die auf Knopfdruck explodieren.

hinzu. Darin läuft ein Roboter auf einer festgelegten Route quer über die Karte zu einem vorgegebenen Zielpunkt. Während die Angreifer alles daran setzen, die Blechbüchse aufzuhalten, gibt das Verteidigerteam Geleitschutz. Hat der Roboter genügend Treffer kassiert, sackt er in sich zusammen und muss erst wieder hochfahren. Erreicht er das Ziel innerhalb von fünf Minuten, erhält das Eskortteam einen Punkt. Andernfalls gehen die Angreifer als Sieger hervor. Eine schöne Ergänzung zu den üblichen Spielmodi, auch wenn die Gefechte beim Standort des Roboters häufig in Stellungskämpfe ausarten.

Jeder ist ein Spezialist

Wie schon bei den Vorgängern motiviert das Levelsystem enorm. Mit jedem Stufenaufstieg schalten wir neue Waffen, Aufsätze, Skins, Embleme, Perks und die neuen Spezialistenklassen frei. Letztere dürften vor allem Einsteiger gefallen. Neun Helden mit je zwei Fähigkeiten stehen zur Auswahl. Vor jeder Partie müssen wir uns für einen Helden und eines der beiden Talente entscheiden.

Dahinter verbergen sich aktive oder passive Superangriffe, die sich automatisch aufladen. Per Druck auf die beiden Schulterasten zücken wir als Seraph kurzzeitig den Revolver, lassen als Ruin eine verheerende Rammattacke mit Stachelhandschuhen vom Stapel oder nehmen als Outrider Gegner mit Pfeil und Bogen aufs Korn – Destiny lässt grüßen. Die Spezialistenklassen bringen Würze in die Gefechte und erlauben eine weitere Ebene der Individualisierung. Unfaire Vorteile bietet kein Held, da letztlich das spielerische Können entscheidet.

Wer keine Lust auf die typische Sammeltretmühle hat, kann in Custom Matches sofort auf alle Waffen und Klassen zugreifen. Des Weiteren führt Treyarch mit »Ban&Protect« (siehe Kasten) ein neues Votingsystem ein, das der Balance zugutekommt. Somit gibt es viele kleine Verbesserungen und Features, die den an sich schon fantastischen Multiplayer noch etwas besser machen. Unterm Strich ist Black Ops 3 vielleicht nicht das beste Call of Duty aller Zeiten, wohl aber das beste seit Modern Warfare 3. ‹›

Kommentar



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Über die Kampagne von Call-of-Duty-Spielen wird gerne gelästert, weil sie bereits zu Ende ist, bevor man die Chipstüte leer gefuttert hat. Black Ops 3 hat mich daher extrem überrascht – neun Stunden Kampagne und dann gleich zwei davon? Ich bin immer noch davon beeindruckt, wie Treyarch es geschafft hat, mit denselben Missionen eine komplett andere Geschichte zu erzählen. Das neue Bewegungssystem gewinnt zwar keinen Innovationspreis, vermittelt aber ein super Spielgefühl. Außerdem freue ich mich über den Splitscreenmodus, der heutzutage leider vom Aussterben bedroht ist. Solospieler haben nun jedenfalls keine Ausrede mehr, Black Ops 3 im Händlerregal stehen zu lassen, zumal die Core-Fähigkeiten sowie das Levelsystem einen hohen Wiederspielwert bieten.

Die Entwickler haben aber auch den an sich schon erstklassigen Multiplayer noch weiter verbessert. Am besten haben mir die neuen Helden gefallen, weil auch Gelegenheitsspieler und Einsteiger Glücksmomente erleben. Als Destiny-Spieler liebe ich es außerdem, als Orbit mit Pfeil und Bogen um mich zu schießen. Treyarch hat viele Elemente bei der Konkurrenz abgeguckt und gut in Black Ops 3 integriert. Der knallharte Zombiemodus ist mir persönlich zu happig, Hardcore-Fans und Strategen werden sich hingegen freuen. Somit ist für jeden etwas dabei. Ein rundum gelungenes Call-of-Duty-Erlebnis – für mich das beste seit Jahren!

Ban&Protect-System

Das neue Ban&Protect-System ist in erster Linie im E-Sport-Bereich interessant. Das System erlaubt es allen Spielern der Reihe nach, ein beliebiges Item, einen Perk oder einen Spezialisten zu sperren oder zu schützen. Haben alle Spieler in der Lobby abgestimmt, werden nacheinander die Spezialistenklassen festgelegt. Anschließend können wir noch unseren Loadout anpassen.

One | PS4

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

Präsentation ●●●●○
+ bombastische Soundkulisse + schicke Spezialeffekte + hervorragende (englische) Sprecher + detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze − einige Matschtexturen

Spieldesign ●●●●○
+ offene Areale mit mehreren Pfaden + Core-Fähigkeiten bringen Abwechslung + motivierendes XP-System + Schubdüsen und Wallruns sorgen für Dynamik − teils ungünstige Checkpoints

Balance ●●●●●
+ fünf Schwierigkeitsgrade in Kampagne + vielfältige Spielstile dank Perks, Scorestreaks und Wildcards + fordernde Gegner-KI + gut ausbalancierter Multiplayer + Ban&Protect-System

Atmosphäre / Story ●●●●○
+ interessante Cyber-Thematik + Mittendrin-Gefühl durch druckvollen Sound + eingebettete Zombiekampagne + typische Call-of-Duty-Momente − komplexer Erzählstil nicht jedermanns Sache

Umfang ●●●●●
+ zwei Kampagnen mit je elf Missionen + Zombiemodus Shadows of Evil + Onlinekoop und Splitscreen + umfangreicher Multiplayer + Individualisierungsmöglichkeiten für Waffen, Aufsätze, Perks

FAZIT

Black Ops 3 setzt mit zwei Kampagnen ein Statement für Solospieler, liefert obendrein ein fettes Multiplayerpaket und wird so zum besten CoD seit Jahren.



TEST

ACTION-ADVENTURE **Publisher:** Square Enix • **Entwickler:** Crystal Dynamics • **Termin:** 13.11.2015
Sprache: Deutsch, Englisch • **USK:** ab 16 Jahren • **Installation:** 21 GB • **Spieldauer:** 20 Stunden • **Preis:** 70 Euro

RISE OF THE TOMB RAIDER

One • 360

Von der Heulsuse zur Heldin



Tolles Exklusivspiel für die Xbox One: Laras neues Abenteuer verknüpft die Stärken des Vorgängers mit einer Rückbesinnung auf die Serienwurzeln. Von Ann-Kathrin Kuhls

TEST

Lara Croft zittert trotz Thermojacke ganz fürchterlich. Kein Wunder, schließlich hat sie gerade eine Rutschpartie durch die Tiefen eines Gletschers hinter sich, die in einem Eissee endete. Als sie sich jedoch wenig später zwischen zwei meterhohen Gletscherwänden hindurchkämpft, ist alles Leid vergessen: Vor ihr tut sich eine riesige unterirdische Höhle auf, in der eine halb zerfallene Galeere mitten in einem vereisten Wasserfall festgefroren ist. Zwischen der Abenteurerin und dem antiken Schiff gähnt allerdings ein Abgrund. Mit einem Seufzen zückt sie ihre Kletteraxt und nimmt Anlauf. Eine Brücke wäre ja auch zu viel verlangt.

Die Tomb-Raider-Formel

Dieser Moment beinhaltet beinahe alles, was die Tomb-Raider-Serie ausmacht: Lara Croft, klettern, rätseln und den besonderen Zauber, den das Entdecken monumentaler Grabmäler mit sich bringt. Zwar haben die Entwickler von Crystal Dynamics auch schon beim letzten Teil gezeigt, dass sie exotische Orte beeindruckend in Szene setzen können. Allerdings stand ihnen damals nur die von Stürmen geplagte Tropeninsel Yamatai zur Verfügung. Dieses Mal ist es das gesamte Spektrum der sibirischen Wildnis. Und die könnte kaum abwechslungsreicher sein: Laras Reise führt sie von schneeverwehten Gipfeln durch lauschig-grüne Täler über zweckentfremdete Sowjet-Ruinen bis zu den eben erwähnten unterirdischen Gletscherhöhlen. Die Spielwelt sieht dabei so schön und lebendig aus, dass sie ohne Probleme als Werbevideo für einen Reiseanbieter durchgehen könnte.

Eindrucksvoll verrottet

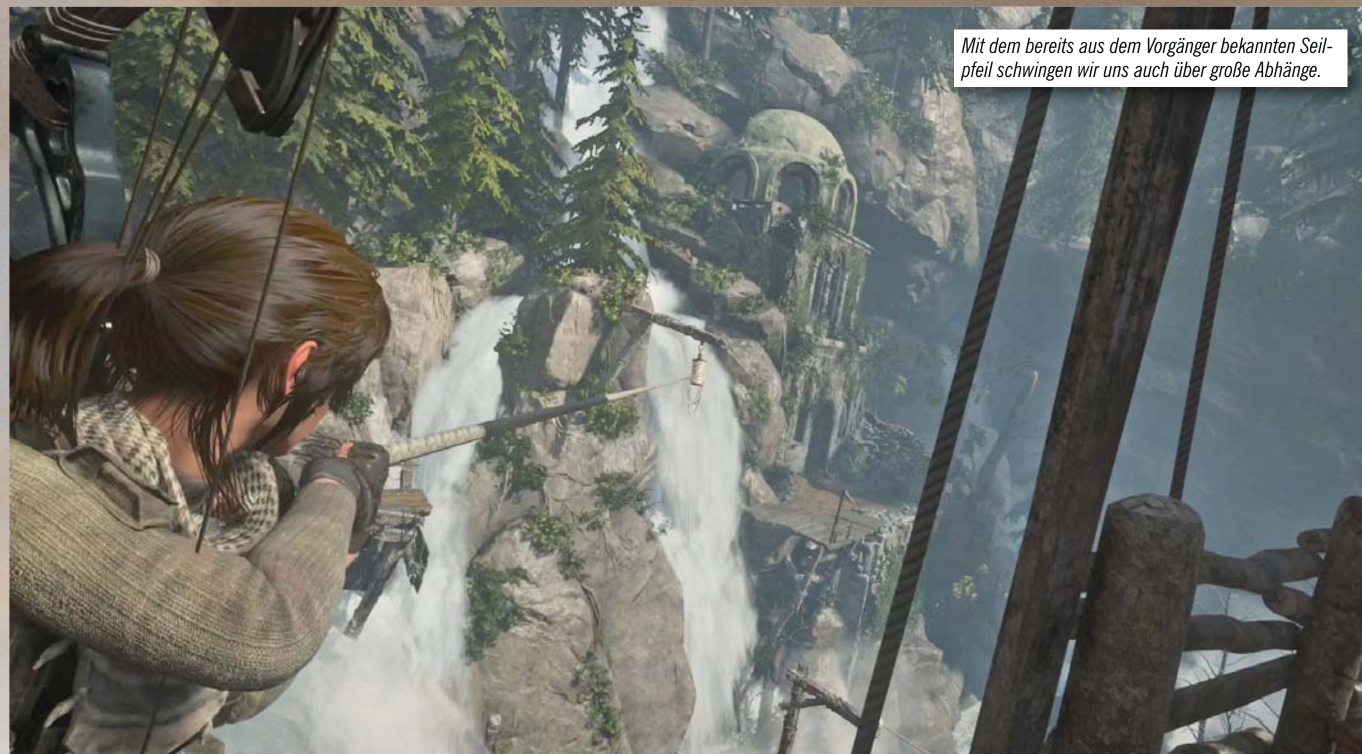
Zwar gibt es angenehmere Reiseziele als verfallene Sowjet-Gefängnisse, in denen neben jeder Menge Propaganda-Pamphleten auch die Leichen ehemaliger Gefangener vor sich hinrotten. Beeindruckend sind die einzelnen Gebiete aber trotzdem. Mit scharfen Texturen und detailgenauem Design zeigt die Xbox One, was sie grafisch auf dem Kasten hat. Allein die Felswände, an denen wir mit der Axt emporklettern können, sind so gut in die Umgebung eingefügt, dass sie erst von ganz nah zu erkennen sind. Statt Einheitsbrei setzen sich die Texturen der Botanik deutlich gegeneinander ab und wenn uns auf der Jagd ein Reh entwischt, dann nur, weil uns die vielen unterschiedlichen Bäume das Sichtfeld versperren.

Apropos scharf: Rise of the Tomb Raider schafft es, auch Lara noch besser aussehen zu lassen. Dabei ist sie ja bereits für den Tomb-Raider-Reboot generalüberholt worden. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt sie jedoch noch authentischer. Das kommt zum einen, weil jetzt mehr Einzelheiten dargestellt werden können: Die Haare der Definitive-Edition des Vorgängers beispielsweise wirken im Vergleich zum aktuellen Zopf wie eine Handvoll Draht, und eine nasse Lara sieht wirklich nass aus und nicht einfach nur glasiert.

Heldenmaterial

Zum anderen verhält Lara sich aber auch nachvollziehbarer. Besonders aufgefallen ist uns beispielsweise, dass sie nach ihren heftigeren Stürzen immer noch an die Stelle fasst, an der sie im letzten Teil von einem Pfahl durchbohrt wurde. Trotzdem ist sie keinesfalls weinerlich. Während sie im ersten Teil noch regelrecht herumquengelte, hat die Lara aus Rise of the Tomb Raider schon so einiges hinter sich. Natürlich zittert sie in der sibirischen Taiga, und die Schwefeldämpfe mancher Höhlen lassen sie husten, aber das ewige Lamentieren am Lagerfeuer ist vorbei.

Leise und tödlich: Der aufgerüstete Bogen tötet unsere Gegner schon beim ersten Schuss.



Mit dem bereits aus dem Vorgänger bekannten Seilpfeil schwingen wir uns auch über große Abhänge.

Lara denkt trotzdem noch über die Geschehnisse nach, sinniert jedoch nicht ewig über einen in einer Cutscene getöteten Soldaten, obwohl sie zuvor im Spiel bereits 20 andere niedergestreckt hat. Lara muss nicht mehr den Spagat zwischen unschuldigem Mädchen und harter Grabräuberin hinbekommen, sondern wird immer mehr zu einer taffen Frau, die ihren Aufgaben tatsächlich gewachsen ist. Dieser Lara trauen wir ohne Probleme zu, ein Sowjetgefängnis voller Privatsöldner aufzuräumen. In Tomb Raider wurde Lara zur Kämpferin, aber in Rise of the Tomb Raider wird sie zur Heldin.

Mit einer waschechten Action-Heldin muss auch die Geschichte keine Kompromisse mehr eingehen. Lara versucht, mit der Bergung eines mysteriösen Artefakts den Ruf ihres Vaters zu retten, und trifft dabei auf den Geheimorden Trinity, der bereits für das Chaos auf Yamatai verantwortlich war. Auf der Suche nach der verlorenen Stadt Kitesch sprengen sie sich durch die sibirische Taiga und direkt in den Lebensraum eines Bergvolks, das die sagenumwobene Stadt seit Jahrhunderten bewacht. Als Lara sieht, wie sich das Bergvolk mit Pfeil und Bogen gegen die Übermacht aus gepanzerten Elitesoldaten zur Wehr setzt, entscheidet sie sich, sie zu unterstützen. Inmitten von Guerilla-Kämpfen und feindlichen Hinterhalten versucht sie gleichzeitig immer noch, das Artefakt zu finden. Ihr gegenüber steht ein Bösewicht, dem der Antagonismus aus allen Poren tropft. Das klingt nicht nur nach Abenteuer, sondern spielt sich auch wie eines. Rise of the Tomb Raider ist ein spielbarer Indiana-Jones-Film, wenn auch mit weniger Humor und voller Klischees, die selbst Spielberg zu peinlich wären. Dafür mit weniger sinnfreien Ballereinlagen. Viel mehr als im Vorgänger steht nämlich ganz klassisch das Erkunden von Gräbern und Höhlen im Vordergrund, wodurch sich Tomb Raider nun auch wieder stärker vom PlayStation-Konkurrenten Uncharted unterscheidet.

Grab-o-rama

Rise of the Tomb Raider macht seinem Namen alle Ehre: In jedem der Gebiete finden wir riesige Gräber, die serientypisch sowohl Geschicklichkeit als auch Köpfchen fordern. Das Grab der Galeere muss beispielsweise erst einmal von Eis befreit werden, und in einem anderen steht ein zu hoher Wasserspiegel zwischen uns und dem Schatz. Die Physikrätsel sind dabei mit vielseitigem Design und großartiger Kulisse in Szene gesetzt. Von einem Aussichtspunkt aus können wir meist den gesamten Komplex überblicken, um uns erst einmal ein grobes Bild zu machen. Die Kleinigkeiten und letztlich auch die Lösung finden wir aber nur durch genaues Erkunden und jede Menge Kraxelei, mögliche Kletterpunkte werden uns mit dem

TEST



Kommentar
Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich habe den Vorgänger durchgespielt und viel Spaß damit gehabt, musste dafür aber für mich ausblenden, dass eigentlich Tomb Raider auf der Packung steht. Denn es war ein nahezu perfekt durchchoreographiertes Action-Adventure, aber nicht mehr meine Lara. Meine Lara ist Archäologin, keine Ein-Frau-Armee! Und genau deshalb ist Rise of the Tomb Raider genau das Spiel, das ich erhofft hatte.

Es verknüpft die technische und spielerische Klasse des Vorgängers mit dem alten Tomb-Raider-Gefühl. Endlich wieder gigantische Grabkammern, endlich wieder ausladende Kletterpassagen und endlich wieder eine starke, selbstbewusste Heldin! Ja, die Geschichte feuert mehr Klischees ab als jede Seifenoper. Und nach wie vor gibt's einige Pflicht-Shooterpassagen. Da die sich aber deutlich kurzweiliger und abwechslungsreicher spielen als im Vorgänger, haben sie mich auch erheblich weniger genervt. Meine Lara ist zurück!



Durch überall verteilte Kartenupdates werden uns nach und nach alle versteckten Gegenstände angezeigt.


Überall in der Wildnis lauern Raubtiere, mit deren Fell wir unsere Ausrüstung aufbessern können.

Überlebensinstinkt, den wir schon aus dem Vorgänger kennen, angezeigt. Neben unserer Axt gibt uns das Spiel noch jede Menge andere Kletterwerkzeuge an die Hand. Die Seilpfeile stellen Verbindungen zwischen weit voneinander entfernten Punkten da, zerbrechen verrammelte Stolleneingänge oder dienen als Teilzeit-Liane. Im Laufe des Spiels kommt noch einiges dazu, zum Beispiel lassen sich unsere Pfeile auch mit Sprengsätzen aufrüsten, die uns störrische Holzbretter aus dem Weg bomben, und ein Dietrich verschafft uns Zugang zu vorher unbegehbaren Lagerräumen und Abkürzungen. Während die Gräber in Tomb Raider noch eine eher untergeordnete Rolle gespielt haben, macht das Zusammenspiel aus Rätseln und Klettern einen erheblich größeren Teil aus als noch im Vorgänger. Damit hat einer der Grundpfeiler der Serie endlich wieder mehr Raum.

TEST



Kommentar

Henry Ernst
@GamePro_de

2015 hat eine Frau im Action-Genre die Hosen an. Rise of the Tomb Raider ist nicht nur einer der spektakulärsten Titel des Jahres, sondern baut die Stärken des Vorgängers konsequent aus: Lara präsentiert sich also nicht nur optisch, sondern auch spielerisch gereift. Der Mix aus bombastischen Action-Sequenzen, Stealth-Abschnitten, Shootouts und gewagten Klettertouren zwingt mir dabei keine feste Vorgehensweise auf. Ob ich ballere, Fallen stelle, von Dächern springe oder Auseinandersetzungen vermeide, Lara macht immer eine gute Figur und bewegt sich mit einer Geschmeidigkeit durch ihre Welt, gegen die die aktuellen Assassinen aus dem Hause Ubi fast schon plump wirken. Im Gegensatz dazu legt Rise of the Tomb Raider die Technik-Messlatte auf der Xbox One ein ganzes Stück nach oben. Selbst der Marsch durch die Tunnel einer Kupfermine im Schein einer Magnesiumfackel sieht beeindruckend aus. Von den gigantischen Felslandschaften, brennenden Häusern und einstürzenden Uraltbauten erst gar nicht zu reden. Aber auch die Kleinigkeiten passen: Holzbalken bersten, als würden sie unter echtem Druck stehen, Skelette und Trümmer stürzen, fallen und schwimmen als hätten sie ein wirkliches Eigengewicht. Wunderschöne Wettereffekte und hervorragender Sound tun ihr Übriges, um eine der anderen großen Stärken der Grabräuberin zu unterstreichen. Laras Gestik und Mimik und die gekonnte Inszenierung sorgen dafür, dass ich mich der tapferen jungen Dame sehr schnell sehr verbunden fühle und unwillkürlich zusammenzucke, wenn Lara gegen eine Felswand knallt, das Bild unscharf wird und ein helles Fiepen aus den Lautsprechern kommt.

Lara ohne Grenzen

Wenn wir gerade keine Lust auf enge Höhlen haben, können wir uns abseits der Hauptstory auch mit diversen Nebenaufgaben die Zeit vertreiben. Wie im Vorgänger verfügt jedes Gebiet über Nebenaufgaben, die uns zusätzliche Credits und Erfahrungspunkte einbringen. Je nach Umgebung reißen wir Sowjetflaggen ab, zerschießen Graburnen oder fangen Hühner wieder ein. Neu sind die Nebenmissionen, mit denen Lara die Bewohner der Taiga unterstützen kann. Wir führen dabei keine Armee, sondern helfen mit kleinen Aufgaben aus, wie beispielsweise dem Zerstören von Funktransmittern. Ein anderes Mal befreien wir gefangene Widerstandskämpfer. Für erfolgreich gemeisterte Nebenaufgaben werden wir mit neuen Waffen und Gegenständen belohnt. Auch wenn sie nicht zwingend erforderlich sind, empfehlen sich die Missionen allein schon wegen der Gegenstände trotzdem. An den eben erwähnten Dietrich kommen wir nämlich sonst nicht ran. Was uns besonders gefallen hat: Die Nebenmissionen haben zwar keinen direkten Einfluss auf die Hauptstory, fügen sich aber ähnlich wie in Assassin's Creed: Syndicate absolut natürlich ins Szenario ein. Denn alles, was wir tun, unterstützt das Bergvolk bei seinem Kampf gegen Trinity.

Leichenbomben

Der Kampf gegen schwer bewaffnete Soldaten geht natürlich trotzdem nicht völlig gewaltlos vonstatten. Je näher Lara und Trinity der geheimen Stadt Kitesch kommen, umso mehr Söldner und Fanatiker stellen sich uns in den Wege. Dabei haben wir meist mehrere Möglichkeiten, den Feind außer Gefecht zu setzen. Entweder wir schleichen um unsere Widersacher herum, locken Feinde mit geworfenen Gegenständen in eine dunkle Ecke und töten sie lautlos aus der Deckung heraus. Zur Ablenkung können wir Leichen jetzt sogar mit Annäherungsminen versehen, die explodieren, sobald sich einer der anderen Soldaten nähert. Rauch- und Splitterbomben (die wir ähnlich wie in The Last of Us auch in der Bewegung herstellen und werfen können) funktionieren genauso gut, locken eventuell aber mehr Feinde an, als uns lieb ist. Wirklich lautlos ist neben den Nahkampfangriffen nämlich nur ein Schuss mit dem Bogen. Der lässt sich wie gehabt im Laufe des Spiels mit den überall in der Welt verteilten Komponenten zu einer tödlichen Waffe aufrüsten. Ein Schuss durchdringt Panzerungen, setzt Feinde in Brand oder sprengt sie auseinander.

Granatenregen

Freilich kann Lara auch einfach wild ballernd mit der Tür ins Haus fallen, die Schießereien funktionieren sogar spürbar besser als im Vorgänger. Denn die KI der unterschiedlichen Gegnertypen gibt sich gegenseitig Feuerschutz, wechselt die Position und nutzt Granaten oder Sperrfeuer, um uns aus der Deckung zu locken. Ein Feind, dem wir zunächst einmal den massiven Metallschild wegballern müssen, ist zwar nichts Neues, im Zusammenspiel mit seinen Kollegen macht er uns bisweilen aber trotzdem or-


Lara braucht kein Messer, um sich zu verteidigen: Auch im Nahkampf reicht ihr der Bogen völlig aus.


Von höher gelegenen Punkten können wir die Lage überblicken und unser weiteres Vorgehen planen.


Unsere Zeit unter Wasser ist zunächst begrenzt. Später erhalten wir ein Atemgerät.



Kommentar
Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Endlich kann ich Lara wieder ernst nehmen! Das ist und bleibt mein wichtigster Punkt. Ich bin mit der Tomb-Raider-Serie aufgewachsen, und außer Ellen Ripley und Mulan war niemand so cool wie Lara Croft. Deswegen war ich vom Reboot auch ein bisschen enttäuscht. Nicht, weil das Spiel schlecht war, ganz und gar nicht. Aber Laras Werdegang zur Kämpferin kam mir zu lau daher. Die Lara aus Rise of the Tomb Raider kann ohne innere Dämonen eine echte Heldin werden. Das bedeutet nicht, dass sie jetzt eine gefühllose Killermaschine ist: Schließlich bricht sie ihre Suche nach dem Artefakt ab, um einem kleinen Volk gegen einen übermächtigen Feind zu helfen. Dabei beschwert sie sich zwar über schlechtes Wetter und Kälte, quengelt aber nicht mehr endlos herum. Natürlich wäre eine Hauptfigur komplett ohne Regungen genauso nervig, aber Lara zeigt, dass man eine knallharte Action-Heldin sein und trotzdem das Herz am rechten Fleck haben kann. Wenn ich jetzt noch das abwechslungsreiche Rätsel- und Gegnerdesign und die beeindruckende Grafik hinzunehme, ist Rise of the Tomb Raider einer der besten Xbox-Exklusivtitel des Jahres. Laras ungenaue Sprünge treiben mich aber trotzdem in den Wahnsinn.

dentlich Probleme. Meist ist es nicht möglich, sich einfach nur hinter einer Deckung zu verschanzen und von dort aus alles niederzumähen, da die Gegner sehr schnell vorrücken. Neben dem Bogen sind andere Waffen wie die Pumpgun, ein Repetier-Gewehr oder der Revolver freischaltbar, wenn wir ihre Teile vorher aus diversen Kisten gesammelt haben. Der Weg der größten Explosion wird übrigens ebenso mit Erfahrungspunkten belohnt wie der lautlose Angriff aus der Deckung. Das ist auch gut so: Ein Schuss mit der Pumpgun ist nämlich genau so befriedigend wie ein perfekter Stealth-Kill.

Das Schleichen, das Schießen und das Klettern leiden allerdings unter einem gemeinsamen Problem: Die Steuerung ist bisweilen wirklich fummelig. Dosen lassen sich nicht aufheben, in Kämpfen springt Lara gern mal in eine Ecke, aus der sie nicht wieder herauskommt, und beim Klettern verfehlt sie des öfteren direkt vor ihr liegende Plateaus. Das stört vor allem in den Rätselpassagen. Wenn Lara im Abgrund landet, liegt das dann daran, dass wir den falschen Lösungsweg gewählt haben oder daran, dass die Kamera ein wenig zu weit nach links ausgerichtet war? Gerade, wenn wir kurz vorm Ziel einer langen Kletterpartie stehen und die junge Dame, anstatt sich festzuhalten, in den Abgrund springt, ist das einfach nur frustrierend, zumal wir nicht frei speichern dürfen und so manche Kletterpassage unnötig oft wiederholen müssen.

Flüssig töten

Wenn die Bewegung jedoch funktioniert, geraten wir in einen richtigen Flow. Ein Lager vom höchsten Baum ausspionieren, die äußeren Posten im Geheimen erledigen und den harten Kern dann mit gut gezielten Schüssen oder vernichtendem Sperrfeuer erledigen: Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht dank der vielfältigen Kampfanimationen auch noch toll aus. Abseits der Kämpfe erforschen wir monumentale Gräber, die in eindrucksvollen Kamerafahrten dargestellt werden und deren Rätsel uns angenehm fordern. Oder helfen den Einheimischen beim Kampf gegen einen richtigen Filmbösewicht.

Zusammengefasst hat Rise of the Tomb Raider alles, was ein Tomb Raider braucht. Das, was die Serie ausmacht – Rätsel, Kämpfen, und natürlich Lara – wird voll bedient. Die vielen Gräber laden mit ihren Rätseln und Schätzen zum Erkunden ein, und die Kämpfe sind anspruchsvoll, machen aber trotzdem Spaß. Und Hauptfigur Lara ist nach ihrer Transformation zur Kämpferin jetzt endlich eine Heldin, der man ihre Stärke auch abnimmt. ‹›


Die in den Levels verteilten Lagerfeuer sind gleichzeitig Speicherpunkte und Schnellreiseziele.

One

RISE OF THE TOMB RAIDER

Präsentation (5/5)
+ nachhaltig beeindruckendes Sibirien + hochdetaillierte Charaktermodelle + tolle Kampfanimationen + genialer dynamischer Soundtrack + sehr gute Sprecher

Spieldesign (4/5)
+ klettern, rätseln, jagen, schleichen und kämpfen
+ ausgewogener Mix aus Freiheit und Spannungsmomenten
+ motivierendes Upgrade-System – Steuerung teilweise hakelig

Balance (4/5)
+ einstellbarer Schwierigkeitsgrad + faires Alarmsystem
+ Feinde werden mit uns stärker + ausführliche, spannend inszenierte Tutorials – Frust durch Steuerung

Atmosphäre/Story (4/5)
+ Laras Weg zur Heldin + spielbarer Indy-Film + faszinierend lebendige Spielwelt + weitläufige Level wecken Entdeckerinstinkt
– Story bleibt auf Popcorn-Niveau

Umfang (4/5)
+ große Areale + jede Menge erforschbarer Gräber
+ wenig reine Sammelaufgaben + viele Nebenmissionen und Herausforderungen – kein Multiplayer-Modus mehr

FAZIT

Rise of the Tomb Raider hat alles, was Tomb Raider ausmacht: beeindruckende Gräber, tolle Kämpfe, eine starke Hauptfigur – ein Fest für Action-Adventure-Fans.

GAMEPRO 89 One

TEST

SHOOTER Publisher: Microsoft • **Entwickler:** 343 Industries • **Termin:** 27.10.2015 • **Sprache:** Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren • **Installation:** 55 GB • **Spieldauer:** 50+ Stunden • **Preis:** 60 Euro

PLATIN AWARD GAMEPRO One 91

HALO 5: GUARDIANS One

Der Multiplayer macht's

Die Kampagne von Halo 5: Guardians ist ordentlich, aber nicht herausragend. Dank des exzellenten Mehrspielermodus steht am Ende aber trotzdem eine Top-Wertung für den Shooter. Von Tobias Veltin

TEST

Für Freunde des Offline-Multiplayers geht mit Halo 5 eine Ära zu Ende, denn erstmals in der Seriengeschichte gibt es keinen Splitscreen-Modus – weder für den Koop- noch für den Gegeneinander-Mehrspielermodus – schwach! Auch eine LAN-Funktion gibt es nicht, wer in Guardians im Mehrspielermodus antreten will, braucht also zwingend eine Internetverbindung. Und hat dann die Qual der Wahl: Arena ist klassisches Halo-Multiplayer-Gerangel (Powerwaffen-Kontrolle, Teamwork) in Viererteams auf kleinen Karten, der neue Warzone-Modus dagegen bietet 24-Spieler-Matches auf riesigen Karten zusammen mit KI-Gegnern.


Die Pistole ist im Multiplayermodus eine perfekte Allzweckwaffe, gefühlt aber etwas zu präsent.

Wie geschmiert

Grundsätzlich: Ein Desaster wie beim Start von Halo: The Master Chief Collection im letzten Jahr gibt es nicht. Während es bei der Halo-Sammlung unzählige Probleme wie Verbindungsabbrüche, Lags, Lobbyquerelen oder sogar komplette Abstürze gab, läuft bei Halo 5: Guardians alles wie geschmiert. Das beginnt schon bei der Matchmaking-Geschwindigkeit. Kaum haben wir eine Playlist in der Arena-Variante ausgewählt, startet auch schon die Spielersuche. Das geht meistens ziemlich rasant, oft dauert es weniger als eine Minute, bis wir im Spiel sind. Blöd dagegen: Ein Veto-System wie in den Vorgängern gibt es nicht mehr, wir müssen also die Modi und Karten spielen, die uns der Server vorsetzt. Schon nach wenigen Matches in Arena ist klar: 343 hat einen potenziellen Dauerbrenner geschaffen. Das Spielgefühl mit den Schubdüsen ist super, die kompakten Karten spielen sich sehr eingängig, sind aber gleichzeitig verwinkelt und bieten viel Raum für taktische Winkelzüge. Schön zudem, dass 343 auf Loadouts wie in Halo 4 verzichtet, jeder Spieler hat mit Assault Rifle und Pistole die gleichen Startwaffen – wir wünschen uns dennoch schnellstmöglich Spielvarianten mit der Battle Rifle als Startwaffe.

Das Team gewinnt

Teamwork ist in Arena absolute Pflicht, nur wer schnellstmöglich die Powerwaffen kontrolliert und wichtige Bereiche der Karte absichert, hat Chancen auf den Sieg. Dadurch ergeben sich fast immer spannende Matches mit teils extrem knappen Duellen.

Dank der Dedicated Server ist die Verbindungsqualität einwandfrei, auch auf die Distanz verteilen wir mit Fernwaffen präzise Treffer, den berüchtigten »Host-Vorteil« oder Lags bemerken wir nicht. Gelungen ist auch





Wer die Powerwaffen auf den Karten kontrolliert, hat bessere Chancen auf den Sieg.



Die REQ-Packs gibt es in verschiedenen Kategorien. Die grünen Premium-Bundles bekommt man nur für Echtgeld (14 Stück für 24,99 Euro).

die Modi-Auswahl, besonders der Breakout-Modus spielt sich dank reduzierter Energieleisten und kurzen Runden sehr intensiv.

Für die Zukunft hat 343 bereits angekündigt, regelmäßige Playlist-Updates zu bringen, außerdem steht im Dezember noch der Leveleditor Forge auf dem Plan und über das nächste halbe Jahr werden über 15 neue kostenlose Karten nachgereicht. Für Langzeitmotivation sollte also gesorgt sein. Ein bisschen zu meckern haben wir aber: Die Granaten wirken noch etwas zu stark und die Pistole hat 343 zwar zur perfekten Allzweckwaffe gemacht, im Multiplayer ist sie aber etwas zu dominant.



Kommentar

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Auch wenn ich mit der Kampagne von Halo 5: Guardians gerade auf spielerischer Seite sehr zufrieden bin, erzählerisch ist die Geschichte um den Master Chief und Agent Locke aber enttäuschend. Das mag Serientradition sein, nach dem ganzen Trailer-Tamtam hätte ich dann aber doch etwas mehr erwartet. Die 91 hat sich Halo 5 aber trotzdem redlich verdient. Warum? Wegen des exzellenten Mehrspielerparts. Warzone und Arena bieten für jeden Spieletypen etwas, die Maps sind klasse und die Verbindungsqualität gerade im Vergleich zur Master Chief Collection eine Wohltat. Zusammen mit dem Suchtmittel REQ-Karten gibt's auch genügend Langzeitmotivation, denn die Jagd nach neuen Rüstungsteilen oder besonderen Waffen motiviert ungemein. Für alle Xbox-One-Besitzer gibt's von mir deshalb eine ganz klare Empfehlung.

Wildes Warzone

Wer es etwas größer mag, legt im Warzone-Modus los. Hier treten zwei Team mit jeweils zwölf Spielern auf riesigen Karten gegeneinander an, außerdem mischen auch KI-Spieler als Freund und Feind mit. Ziel ist es, 1.000 Siegpunkte zu erreichen, das funktioniert entweder durch das Einnehmen von Basen, das Erledigen von Gegnern oder die Bekämpfung von Bossen. Die stecken größtenteils eine Menge ein und erfordern meistens die Zusammenarbeit mehrerer Teamkollegen. Da die Bosse teils bis zu 150 Siegpunkte liefern, können auch deutlich zurückliegende Teams das Blatt mit geschickter Vorgehensweise noch einmal wenden. Generell entwickeln die Warzone-Matches eine tolle Dynamik, denn es ist immer etwas los, Fahrzeuge jagen über die Map, Kampfzonen verschieben sich. Zudem sind die Karten sehr gut gestaltet, mit klaren Orientierungspunkten versehen und auch wenn die Vorgehensweise bei einer Warzone-Runde oft ähnlich ist (KI-Gegner ausschalten, Basen einnehmen, Bosse bekämpfen), spielt sich jede Partie anders und durch das oft entstehende Chaos auch unglaublich spaßig.

Mit Echtgeld, aber ohne Pay2Win

Das REQ-System gibt Warzone den letzten Pfiff. In Kartenpaketen erstehen wir Boosts, spezielle Waffen oder Fahrzeuge, die wir dann bei den Mehrspielerschlachten an REQ-Stationen einsetzen können. Manche Karten sind dabei permanente Items (zum Beispiel, um unseren Spartan-Soldaten zu modifizieren), andere dagegen (zum Beispiel Powerwaffen) nur einmal einsetzbar. REQ-Pakete gibt es in mehreren Ausführungen und zu unterschiedlichen Preisen. Auch Echtgeld können wir für den Kauf benutzen: Silber-Pakete kosten 1,99 Euro, Gold-Pakete 2,99 Euro. Pay2Win ist das System aber nicht, denn selbst besonders starke Waffen oder Fahrzeuge können wir erst einsetzen, wenn wir im Spiel einen bestimmten Energiewert erreicht haben, der sich nur recht gemächlich auflädt. Dadurch wird sichergestellt, dass nicht alle Spieler zu Beginn einer Runde die fettesten Waffen auspacken. Außerdem kann es natürlich passieren, dass man eine gekaufte mächtige Waffe einsetzt und dann nach zehn Sekunden schon wieder verliert, weil man abgeknallt wird. Hier stimmt die Balance, das System hat zudem richtig Suchtpotenzial. Alles in allem macht der Halo-5-Mehrspieler einen hervorragenden Eindruck, läuft flüssig und fehlerfrei und sollte für lange Zeit motivieren. Die tatsächliche Entwicklung müssen wir aber natürlich noch abwarten. ‹›

TEST

One

HALO 5 GUARDIANS

Präsentation
+ konstante Bildrate mit 60 fps + schöne, detaillierte Schauplätze + stimmungsvolle Lichteffekte + wuchtige Soundkulisse mit tollen Effekten − Kantenflimmern

Spieldesign
+ spannende, fordernde Schießereien + stimmige Fahrzeugpassagen + exzellente und direkte Steuerung + Schubdüsen sorgen für zusätzliche Dynamik − kaum spielerische Highlights

Balance
+ vier ausgewogene Schwierigkeitsgrade + ordentliche Mitspieler-KI + clevere Gegner-KI + Wiederbelebung optimiert den Spielfluss + hervorragend ausbalancierte Mehrspielermodi

Atmosphäre/Story
+ Osiris-Team fügt sich gut ein + exzellente Zwischensequenzen + intensive Kampfatmosphäre + Halo-Momente (Genesis) − nur drei Master-Chief-Missionen

Umfang
+ 15 Storymissionen + Wiederspielwert dank versteckter Intels und Skulls + Warzone- und Arena-Multiplayer-Modi + REQ-System mit Suchtpotenzial − keine Splitscreen- und LAN-Optionen

FAZIT

Halo 5 ist ein hervorragender Sci-Fi-Shooter mit toller Kampagne und abwechslungsreichen Mehrspielermodi.





Im Warzone-Modus mischen auch KI-Bosse mit, die teilweise bis zu 150 Siegpunkte aufs Konto bringen.

ADVENTURE **Publisher:** Square Enix • **Entwickler:** Dontnod • **Termin:** 20.10.2015 • **Sprache:** Englisch
USK: ab 12 Jahren • **Installation:** 17 GB • **Spieldauer:** 12 Stunden • **Preis:** 20 Euro

LIFE IS STRANGE: STAFFEL 1 PS4 • One • PS3 • 360

Eine wirklich gute Entscheidung



Die fünfte und letzte Episode des Episoden-Adventures Life is Strange ist erschienen – und wir vergeben eine Wertung für die Staffel. Von Thorsten Küchler

Einfach mal so die Zeit zurückdrehen zu können: Ein Traum, den viele Menschen haben – vor allem notorisch erfolglose Lottospieler und Kasinobesucher. Für Maxine (Spitzname: Max) Caulfield wird dieses fantastische Talent aber vom coolen Zaubertrick zur turmhohen Bürde. Denn die Heldin von Life is Strange muss erkennen, dass jede verändernde Aktion eine Reaktion nach sich zieht und selbst kleinste Zeitmanipulationen meist furchtbare Langzeitauswirkungen haben. Apropos Langzeit: Mit der fünften ist nun endlich die finale Episode des Serien-Adventures erhältlich und wir können uns ein abschließendes Urteil erlauben. So viel vorweg: Es fällt ziemlich positiv aus.



Kommentar
Thorsten Küchler
@GamePro_de

Als Spieler wachsen einem die Charaktere von Life is Strange tatsächlich ans Herz, sei es nun die mutig-introvertierte Max oder das aufmüpfige Punkgirl Chloe. Life is Strange ist einer dieser Titel, denen man ihre Fehler verzeiht: Teils hässliche Texturen? Egal, immer wieder verblüfft Entwickler Dontnod mit Story- und Dialogkonsequenzen, die alleine durch die Taten des Spielers bedingt sind. Nun gut, einige Wendungen kommen (zumindest für mich) mit der Subtilität eines Güterzugs daher, aber die Story ist insgesamt alles, nur eben nicht vorhersehbar. Die finale, extrem schwere Entscheidung krankt jedoch daran, dass eines der beiden möglichen Enden völlig belanglos und ohne Wucht vor sich hin plätschert. Egal, denn summa summarum gefällt mir Life is Strange sogar besser als die aktuellen Telltale-Veröffentlichungen.

Ein Schnäppchen, diese Häppchen

Life is Strange wird bisher ausschließlich als Download angeboten: Separat gekaufte Episoden schlagen mit je 5 Euro zu Buche, die vollständige Staffel kostet 20 Euro. Ein mehr als faires Angebot, denn für das komplette Erleben des Adventures braucht man je nach Spielstil zwischen 12 und 15 Stunden. Und dann ist noch lange nicht Schluss: Entwickler Dontnod eifert ganz klar den Telltale-Tugenden nach und legt sein Krimi-Drama (mit größerer Betonung auf zweitere Genrebezeichnung) enorm reaktiv an – die Entscheidungen und Taten des Spielers nehmen massiven Einfluss auf den Storyverlauf. Deshalb lohnen sich mehrere Durchgänge oder zumindest das Wiederholen von Schlüsselstellen. Praktisch: Man kann jederzeit an einem der zahlreichen (automatischen) Speicherpunkte erneut einsteigen, um zum Beispiel andere Wege einzuschlagen. Langwieriges Neuladen ist aber oftmals gar nicht nötig, denn schließlich kann Max jederzeit die Zeit zurückdrehen – fast so, als ob das Leben ein Videorekorder wäre. So sind Rätselsackgassen oder gar klassische Game-over-Situationen ausgeschlossen: Die Heldin wird überraschend von einem umstürzenden Baum erschlagen? Kein Problem, beim nächsten Versuch laufen wir einfach den anderen Weg entlang.

Einfach mal um die Ecke denken

Freilich nutzt Life is Strange die besondere Gabe der Heldin auch für typische Adventure-Puzzles: So quetscht man seinen Gesprächspartner beispielsweise aus, um ihm nach einem kurzen Rewind mit eben diesem gelernten Wissen zu imponieren. Praktischerweise bleiben Gegenstände von der Zeitmanipulation verschont, wenn Max sie zuvor an sich nimmt: Ein Item-Diebstahl wird hier also zum Kinderspiel, denn schließlich kann sich der Vorbesitzer ja gar nicht an die zurückgespulte, für sein Hirn also nie statt-


Der Schrottplatz ist eine der umfangreichsten und optisch schicksten Umgebungen – verlaufen kann man sich aber auch hier nicht.


In ihren Alpträumen sieht Max diesen Sturm auf ihre Heimatstadt zurollen.

TEST



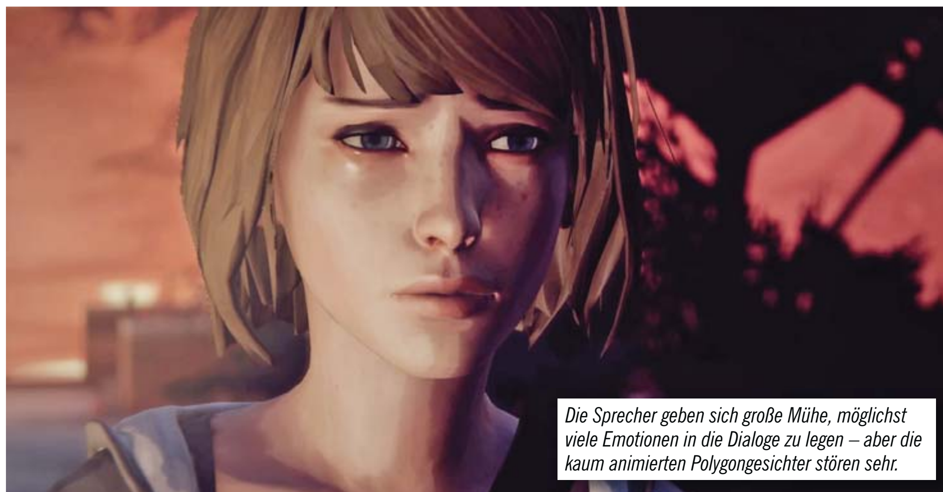
Max' Zeitreisetalent wird immer mächtiger, sie manipuliert gar an ihrer Kindheit herum.

gefundene Szene erinnern. Ein Adventure definiert sich aber primär über seine Handlung und Charaktere, und in genau diesem Punkt macht Life is Strange vieles richtig, was die Genrekonkurrenz in schöner Regelmäßigkeit verbockt. Wir wollen jedoch aus Spannungsgründen nur auf die Grundzüge der Story eingehen und Spoiler vermeiden: Im Kern ist Life is Strange die Geschichte zweier Teenagermädchen, wie sie ordinärer nicht sein könnten – und doch sorgen Max' Zeitreisetalent sowie die rebellische Hartnäckigkeit ihrer Freundin Chloe dafür, dass sich ebenso schicksalhafte wie fantastische Dinge an der Blackwell Academy im US-Städtchen Arcadia Bay ereignen. Und auch wenn Dontnod das hohe Niveau nicht immer halten kann, so treffen einen manche Wendungen doch wie Schläge in die Magengrube. Schlussendlich bietet Life is Strange übrigens zwei unterschiedliche Enden – mit jeweils kleineren Abstufungen. Eines davon ist für unseren Geschmack zwar etwas arg dick aufgetragen, bringt dafür aber selbst harte Kerle zum Weinen.

Stilistisch wertvoll, technisch mau

Inszenatorisch merkt man Life is Strange an, dass die Entwickler nicht das grenzenlose Millionenbudget eines Massenmarkt-Hits zur Verfügung hatten, Publisher Square Enix verzichtete für die Downloadfassung gar komplett auf eine deutsche Übersetzung! Texte wie Sprachausgabe sind in Englisch – wer das nicht beherrscht, muss sich ein anderes Adventure suchen. Oder bis zum 22. Januar 2016 warten, wenn die Diskversion inklusive deutscher Untertitel erscheint.

In Sachen Grafik soll eine Mischung aus Aquarelllook und kontrastierter Beleuchtung die kleinen Unzulänglichkeiten der Technik kaschieren – was auch recht gut gelingt. Dennoch stören ins Bild ploppende Texturen, falsch eingesetzte Unschärfeeffekte und kleinere Ruckler das sonst so stimmige Gesamtbild. Der größte Makel sind aber zweifellos die Gesichtsanimationen der Figuren: Gerade ein Spiel wie Life is Strange, das so hingebungsvoll auf der Klaviatur der Emotionen klimpert, hätte weniger steif agierende Charaktere verdient. Da würde man als Betrachter dann liebend gerne die Zeit zurückspulen und den Damen und Herren in der Square-Enix-Führungsetage noch vor Entwicklungsbeginn sagen: »Hey, das Ding wird richtig gut, ein echter Geheimtipp. Also gebt Dontnod mal ein bisschen mehr Kohle in die Hand, damit die Technik hochwertiger wird.« Aber wer weiß, welche Langzeitauswirkungen dieser kleine Eingriff letztlich gehabt hätte. ‹›



Die Sprecher geben sich große Mühe, möglichst viele Emotionen in die Dialoge zu legen – aber die kaum animierten Polygongesichter stören sehr.

One | PS4

LIFE IS STRANGE STAFFEL 1

Präsentation

+ individueller, schön anzusehender Aquarelllook
+ stimmig gestaltete Schauplätze
+ gute englische Sprecher
– steife, emotionsarme Mimik
– kleine Grafikfehler

Spieldesign

+ Zeitreiseaspekte toll ins Rätseldesign eingebunden
+ einfach-intuitive Kontrollen
+ spannende Entscheidungsmöglichkeiten
+ unaufdringlich schönes Interface
– unnötige Schleichpassagen

Balance

+ Rätsel stets logisch
+ dank Rückspulfunktion ohne Sackgassen
+ sanft integrierte Hinweise
+ Steuerung und Besonderheiten werden prima erklärt
– niemals wirklich herausfordernd

Atmosphäre/Story

+ emotional packende Handlung
+ charismatische Charaktere
+ überraschende Wendungen
+ Entscheidungen des Spielers wirken sich spürbar aus
– teils unlogisch agierende Figuren

Umfang

+ fünf Episoden mit je zwei bis drei Stunden Spielzeit
+ hoher Wiederspielwert
+ viel abseits des Hauptweges
+ optionale Schnappschussknipserei
– zu wenige, oft recycelte Areale

FAZIT

Coming-of-Age-Drama, das unsere Entscheidungen ernst nimmt – nur die spröde Technik beeinträchtigt hier und da die Atmosphäre.



ADVENTURE **Publisher:** Telltale Games • **Entwickler:** Telltale Games • **Termin:** 20.10.2015 • **Sprache:** Englisch
USK: ab 16 Jahren • **Installation:** 9 GB • **Spieldauer:** 12 Stunden • **Preis:** 30 Euro

TALES FROM THE BORDERLANDS PS4 • One • PS3 • 360

Schlingel zum Liebhaben

Das Episoden-Adventure ist komplett. Und richtig gut! Von Benjamin Schäfer

TEST

Knapp ein Jahr nach der ersten Episode »Zero Sum« spielen wir mit »The Vault of the Traveler« das große Finale des Telltale-Adventures Tales From The Borderlands. Dabei stoßen wir auf ein Geheimnis, das uns quer über den Planeten Pandora führt, machen einen Abstecher in das Hauptquartier der bösen Firma Hyperion und lernen einiges über unsere Einstellung zu Verrat und Betrug. Wem Pandora und Hyperion jetzt nichts sagen, der sei beruhigt, denn Tales From The Borderlands ist auch etwas für die, die mit der Vorlage bisher nichts am Hut hatten.

Schatzsuche

Wir spielen zum einen Rhys, einen kybernetisch verbesserten Hyperion-Angestellten, und zum anderen Fiona, eine professionelle Diebin vom Planeten Pandora. Und wir werden zu Beginn erstmal von einem unbekannten Vault-Jäger gefangen genommen. In diese Rahmenhandlung bettet Telltale die Geschichte ein, die wir spielen. Rhys und Fiona erzählen dem Unbekannten von ihrer Suche nach einem Vault-Key, also einem Schlüssel zu einer Schatzkammer. Dabei ist die Rahmenhandlung nicht nur ein Mittel zum Zweck, sondern wird gekonnt zur Auflockerung genutzt. Wenn Rhys beispielsweise die Wirklichkeit etwas beschönigt, rückt Fiona seine Erzählung wieder ins rechte Licht.

Das ist großartig umgesetzt, zumal die anfangs noch getrennten Erzählungen von Fiona und Rhys über die einzelnen Episoden hinweg immer enger zusammenlaufen und schließlich eins werden. Tales From The Borderlands besitzt dabei ein zentrales Motiv, das sich durch die gesamte Geschichte zieht: Verrat. Dabei sind es nicht nur wir, die verraten werden, sondern auch wir selbst können entscheiden, unsere Freunde zu hintergehen. So zeigt sich nicht nur, wem wir vertrauen und wer uns egal ist, gleichzeitig wird uns auch bewusst, wie wir mit Verrat umgehen, also wo wir Grenzen ziehen.

Lustig-verrücktes Grenzgebiet

Telltale Games hat einfach ein Händchen für Adaptionen. Natürlich hilft es auch, dass der Borderlands-Erfinder Gearbox Software bei der Entwicklung von Tales From The Borderlands mit von der Partie war. Somit sieht alles nicht nur so aus wie die Vorlage, wir treffen auch bekannte Figuren wieder wie den Catch-A-Ride-Mechaniker Scooter. Doch auch die neuen Charaktere könnten problemlos im nächsten Borderlands-Teil mitspielen. Dialoge, Eigenschaften und Auftreten der Neulinge passen wunderbar in die bekannte Spielwelt. Ebenso ihr Humor. Selbst in ernsten Situationen reißen wir noch Mutterwitze oder beleidigen die Frisur eines Auftragskillers. Allerdings nur in englischer Sprache, Deutsch wird weder gesprochen noch als Untertitel offiziell unterstützt.

Kybernetische Sperenzchen

Jeder unserer Protagonisten hat eine Besonderheit. Rhys scannt mit seinem kybernetischen Auge Objekte in seiner näheren Umgebung, um weitere Informationen zu bekommen und hackt sich gelegentlich in Computersysteme. Fiona hingegen nennt ein Inventar ihr Eigen. Das zeigt uns zwar, was wir in unseren Taschen haben, frei benutzen oder gar kombinieren dürfen wir unsere Gegenstände allerdings nicht. Benötigte Dinge

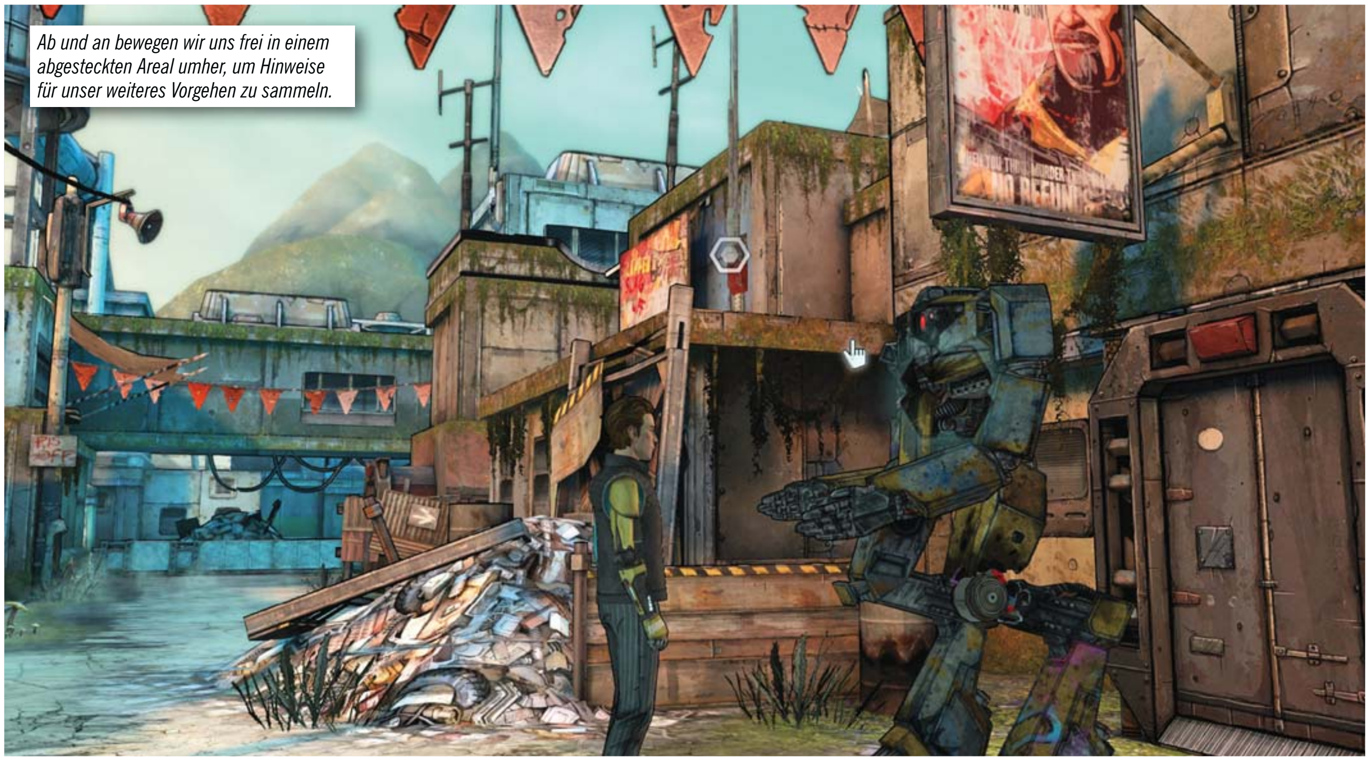


Kommentar
Benjamin Schäfer
@GamePro_de

Ich bin zwar kein Hardcore-Borderlands-Fan, habe die ersten beiden Serienteile aber wegen des teils bösen Humors und der definitiv abgedrehten Charaktere gerne gespielt. Beides finde ich bei Tales From The Borderlands wieder. Telltale hat den Nerv des Originals perfekt getroffen und in eine spannende Geschichte gepackt. Die Quick-Time-Events haben mich trotz ihres geringen spielerischen Anspruchs nie gestört. Mittlerweile weiß ich, was ich zu erwarten habe, und das sind eine interessante Story und gut geschriebene Dialoge. Und die bekomme ich beim Borderlands-Adventure in Hülle und Fülle, denn nach jedem Quick-Time-Event wartet der nächste coole Dialog auf mich, bei dem ich irgendeinem anderen Charakter eine schnippische Antwort reindrücken kann oder jemanden verrate. Nein, sowas würde ich nie machen. Obwohl …



In Dialogen haben wir immer vier Auswahlmöglichkeiten. Ob und welche Konsequenzen unsere Antworten haben, sehen wir nicht.


Ab und an bewegen wir uns frei in einem abgesteckten Areal umher, um Hinweise für unser weiteres Vorgehen zu sammeln.

werden von Fiona automatisch an den entsprechenden Stellen benutzt. Zwar kommt Rhys' Scan-Auge auch nur an wenigen Stellen wirklich tragend zum Einsatz, aber immerhin kommt es zum Einsatz.

Die eine Taste
Quick-Time-Events sind auch sozusagen das A und Q der spielerischen Seite von Tales From The Borderlands. Alle außergewöhnlichen körperlichen Aktionen, die unsere Charaktere ausführen, kommen als Quick-Time-Events daher. Das klingt anspruchslos, aber es ist auch nie nervig. Der Einsatz der Quick-Time-Events ist immer passend.

Die andere spielerische Komponente eines Telltale-Adventures sind die Dialoge, und auch diese fügen sich perfekt in den Stil von Borderlands ein. Größenwahn, Übermut, Zuneigung, Verachtung, Verständnis – die vorgegeben Dialogoptionen lassen uns genügend Raum, um auf die unterschiedlichen Situationen zu reagieren. Wenn eine Entscheidung Konsequenzen hat, dann werden uns diese wie bei Telltale-Spielen üblich durch eine kurze Einblendung angezeigt. Die Früchte unserer verbalen Saat ernten wir aber erst an einer Stelle in der letzten Episode. Da wäre mehr möglich gewesen.

Wo sind die Konsequenzen?
Gerade in dieser Situation der fünften Episode spüren wir die Konsequenzen unserer Entscheidungen, doch beschleicht uns eben auch das Gefühl der Beliebigkeit von uns gewählten Optionen. Erzählerisch verändert sich der Ablauf der Geschichte mit unseren Entscheidungen, doch fehlt uns ein wenig die Verkettung mit dem spielerischen Teil von Tales From The Borderlands, denn auf den scheint unser Verhalten keine Auswirkungen zu haben. Wir hätten gerne schon früher im Spiel den einen oder anderen Hinweis auf mögliche Alternativen einer Situation. Direkte oder indirekte Fingerzeige, wie es anders sein könnte, hätten wir uns vorher entsprechend verhalten. Dann würden sich unsere Entscheidungen weniger beliebig anfühlen. Allerdings teilt Tales from the Borderlands diese Krankheit mit nahezu allen Telltale-Spielen. Im Vordergrund steht auch hier die Erzählung. Und die hat uns hervorragend unterhalten. ‹›


Als Rhys hacken wir Terminals, doch nicht immer ist uns klar, was wir da gerade tun.

One | PS4

TALES FROM THE BORDERLANDS

Präsentation ●●●●○
+ Borderlands-Grafikstil perfekt adaptiert + schöne Charaktermodelle + stimmige und abwechslungsreiche Umgebungen + passende Soundkulisse – manche Texturen matschig

Spieldesign ●●○○○
+ passende Quick-Time-Events + Multiple-Choice-Dialogoptionen – keine Rätsel – Fionas Inventar unnötig – Steuerung in freien Arealen hakelig

Balance ●●●○○
+ schnell zu erlernendes Spielprinzip + Quick-Time-Events immer fair + nützliche Hot-Spot Anzeige – recht anspruchslos

Atmosphäre/Story ●●●●○
+ glaubwürdige Hauptcharaktere + toll geschrieben + ohne Kenntnis der Vorlage spielbar + Wiedererkennungsmomente für Fans – Entscheidungen haben wenig spürbare Auswirkungen

Umfang ●●●○○
+ Wiederspielwert durch viele Dialogoptionen + angemessene Spielzeit von zwölf Stunden + kaum Umgebungsrecycling – keine mehrsprachigen Untertitel

FAZIT
Spielerisch anspruchsloses, aber erzählerisch packendes und humorvolles Adventure, das nicht nur Borderlands-Fans begeistert.



ANALOGE COMPUTERSPIELE IN ESSEN

Brett statt Bildschirm

Immer mehr Spielehits werden aufs Brett übersetzt. Ist der Grenzübertritt vielfältig? Oder dominieren platte Monopoly-Varianten die Landschaft? Von Jan Bojaryn

Immer mehr Spielehits werden aufs Brett übersetzt. Ist der Grenzübertritt vielfältig? Oder dominieren platte Monopoly-Varianten die Landschaft? Von Jan Bojaryn

Adam Sblendorio kennt die Beschwerde: »Oh, noch ein Monopoly mit Spielelizenz. Wie viele wollen sie davon denn noch machen?« Er lächelt müde. Er macht keine Monopoly-Ausgaben mit Lizenz. Aber er ist Creative Director einer Firma, der man es zutrauen würde. Cryptozoic Entertainment haben sich 2010 mit dem Sammelkartenspiel zu World of Warcraft etabliert. Seitdem schmücken sie immer wieder auch alte Spiele mit neuen Marken. Cryptozoic haben Love Letter, ein populäres Kartenspiel um Ritter und Prinzessinnen, mit Batman-Branding neu aufgelegt. Dieses Jahr verlegen sie das offizielle Portal-Brettspiel. Und so findet Sblendorio einen interessanten Vergleich, um auch Monopoly mit Fallout- oder Mass-Effect-Thema zu verteidigen. »Viele Sportfans haben eine Kaffeetasse mit dem Logo ihrer Lieblingsmannschaft. Da hab ich noch niemanden sagen hören: Oh, noch eine Kaffeetasse mit Lizenz! Wie viele wollen sie davon noch machen?«

Ja, wie viele eigentlich? Computer- und Videospiele gibt es schon lange, Brettspiele noch viel länger. Seit Jahrzehnten werden Titel von der einen auf die andere Seite übersetzt. Das ist manchmal sinnvoll, oft nicht. Abseits von Lizenzmüll scheint es in den letzten Jahren immer mehr Grenzgänger zu geben; Spielefirmen wie Fantasy Flight Games und Cryptozoic hauen uns die lizensierten Brettspiele nur so um die Ohren. Aber muss man das mögen? Kann ein Brettspiel zu Portal gut sein? Eines zu M.U.L.E. zeitgemäß? Eines zu Crysis kurzweilig?





Was in Essen auf der SPIEL als Gedränge gilt, ringt Gamescom-Besuchern nur ein müdes Lächeln ab.

Essen hat die Antwort

Das kann man in langen Spieleabenden mit sich selbst ausmachen. Ein gutes Stimmungsbild aber bekommt man jährlich in Essen, auf der weltgrößten Publikumsmesse für Brettspiele. Auf der SPIEL kann man die Titel ausprobieren, Fans in die vielleicht begeisterten Augen schauen und Entwickler fragen. Das haben wir gemacht. Wir wollten wissen, ob es wirklich einen neuen Trend gibt oder nur ein paar neue Firmen, die eine Masche perfektionieren.

Während Bildschirme die Menschen anderswo magisch anziehen, haben sie in den Messehallen der SPIEL eher den entgegengesetzten Effekt. Tablets bleiben oft liegen, Händler für Videospiele schauen sich hungrig nach Kunden um. Belagert werden statt-





M.U.L.E.-Designer Heikki Harju grinst bescheiden. Er ist erst das zweite Mal in Essen.

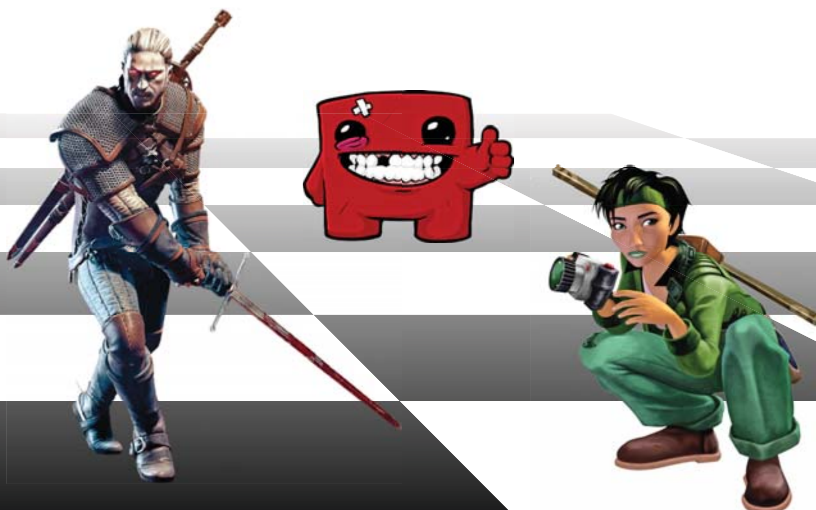
dessen die Spieltische. Wildfremde Menschen setzen sich um neue Titel zusammen, schütteln sich die Hand und duzen sich. Der Umgang ist fast irritierend freundlich. Und so lange das Spiel auf dem Brett bleibt, sind auch Videospiellizenzen offenbar willkommen. Gleich am Morgen sind etwa beim Heidelberger Spieleverlag die Spieltische für das XCOM-Brettspiel und das Witcher Adventure Game besetzt; andere Tische am Stand sind da noch leer. Die starken Vorlagen wecken ganz offenkundig das Interesse der Fans. Es gibt eine Schnittmenge zwischen den Fans von Video- und Brettspielen.

Adam Sblendorio lebt von dieser Schnittmenge. Aber er wehrt sich gegen den Vorwurf, er würde den Fans lediglich lieblose Lizenzkost vorsetzen. Etwa bei Love Letter: Im ursprünglichen Spiel muss ein heikler Liebesbrief ausgeliefert werden. In der Batman-Version ist es hingegen der Joker, der geschnappt werden muss. Beides passt ähnlich gut zu der abstrakten Spielmechanik, bei der Spieler reihum eine Karte ziehen und eine abwerfen.

Valve war's

In dem Brettspiel zu Portal erkennt Sblendorio sogar ein Paradebeispiel für eine gute Lizenz. »Valve haben das Spiel selbst entwickelt. Wir waren nur für die optische Gestaltung zuständig«, stellt er gleich klar, als das Gespräch auf das Spiel kommt. Und Portal versucht gar nicht, die Actionpuzzles des Originals aufs Brett zu übertragen. Wie sollte das auch gehen? »Wenn du Portal spielen willst, schalte die Konsole ein! Spiel Portal!«, findet auch Sblendorio. Das Brettspiel soll eine neue Erfahrung bieten. Die künstlich angestaubte, abgegriffene Schachtel soll aussehen wie ein Fundstück aus den Aperture Science Labs, in dem Testsubjekte einst gequält wurden. Jeder Spieler muss ein Team von Probanden klug durch Testräume ziehen, um Kuchenstücke zu erobern; das Brettspiel ist also völlig anders. Und doch ein Spiel, das mit blankem Zynismus, viel Humor und schönem Design den Geist des Originals einfängt. So kann ein Brettspiel seine Vorlage sogar noch bereichern, statt sie nur zu kopieren. Wer nicht nur das digitale Portal liebt, sondern auch die Welt dahinter, der mag vielleicht auch das passende Brettspiel. Wo immer Portal bisher in Deutschland aufgetaucht ist, ließen sich Fans der Serie nicht lange bitten und kauften die Lizenzartikel blind.

Natürlich gibt es aber auch Versuche, ein Spielgefühl möglichst nah am Original aufs Brett zu holen. Ein neues Beispiel ist etwa M.U.L.E. The Board Game. Historiker und Großeltern kennen noch das Original: Der Urvater moderner Strategietitel erschien 1983 für Atari-Konsolen, wurde kurz darauf auch auf dem C64 erfolgreich. M.U.L.E. ist eine futuristische Wirtschaftssimulation für vier Spieler. Weil sich aber heute kaum noch jemand zu viert vor den Atari setzt, wird das Original kaum noch gespielt. Der finnische Designer Heikki Harju hat es ziemlich originalgetreu aufs Brett übersetzt. Vier Spieler sitzen am Tisch, handeln mit Ressourcen, die sie erbeuten, und versuchen dabei, die Marktpreise zu manipulieren. »Für mich hat sich M.U.L.E. schon immer wie ein Brettspiel angefühlt«, erklärt er. Nun hat er den Titel



Fünf Brettspiele mit digitalem Vorbild



Portal: The Uncooperative Cake Acquisition Game
Entwickler: Cryptozoic Entertainment

Quelle: Cryptozoic Entertainment

Spieler lotsen einen Probanden durch Testräume. Hier geht es nicht um die Schicksale der Menschen, sondern um Kuchenstücke.



XCOM: Das Brettspiel
Entwickler: Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

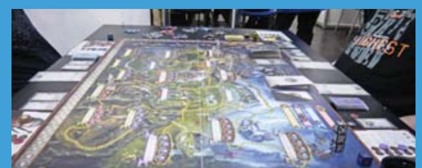
Das XCOM-Brettspiel funktioniert nur mit App. Jeder Spieler leitet einen Teilbereich der geheimen Behörde, alle zusammen müssen die Invasion der Aliens abhalten – oft unter Zeitdruck.



Crysis Analogue Edition: The Board Game
Entwickler: Frame6

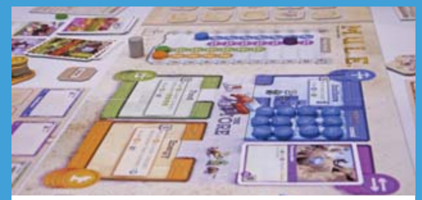
Quelle: Frame6

Simuliert werden Multiplayerschlachten mit Nanosuit, nah am Originalspiel. Neuerdings ist auch ein Kampagnenmodus in Planung.



The Witcher Adventure Game
Entwickler: CD Projekt RED, Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

Geralt, Triss, Yarpen und Dandelion ziehen in diesem Spiel ins Abenteuer. Das eher leichte und etwas langwierige Abenteuer setzt auf lange Stimmungstexte, um die Welt des Witchers zum Leben zu erwecken.



M.U.L.E. The Board Game
Entwickler: Lautapelit.fi

In der besonders werktreuen Umsetzung des uralten Strategiehits besiedeln vier Spieler einen Planeten, produzieren und verkaufen Güter.

Fünf Spielgenres auf dem Brett



Tower Defense: Castle Panic
Entwickler: Fireside Games / Pegasus Spiele

Spieler müssen gemeinsam die Burganlagen in der Mitte aufbauen und Monster erschlagen, die aus allen Richtungen heranstürmen.



Jump&Run: Looney Quest
Entwickler: Libellud

In der Mitte liegt der Level. Unter Zeitdruck müssen alle Spieler ihren Wunschpfad auf Klarsichtfolie zeichnen. Erst am Schluss wird die Folie aufgelegt. Macht Spaß, hat aber wenig mit dem Genre zu tun.



Arcade Racer: Rush & Bash
Entwickler: Red Glove

Das Kartrennen über wechselnd zusammengestückelte Strecken wird mit Karten ausgespielt. Spezialfertigkeiten und das Rubber Banding erinnern stark an Mario Kart.



Quelle: Asmadi Games

Roguelike: One Deck Dungeon
Entwickler: Asmadi Games

Ein oder zwei Spieler bauen ihre Charaktere mit jedem Monster und jeder Falle weiter auf. So entstehen mit jeder Partie sehr verschiedene Helden.



Quelle: Z-Man Games

Shoot 'em Up: The Battle at Kemble's Cascade
Entwickler: Z-Man Games

Bis zu fünf Spieler fliegen gleichzeitig durch das scrollende Spielfeld, ballern Asteroiden und Monster aus dem Weg oder schießen aufeinander.



Quelle: Adam Sblendorio

Adam Sblendorio trägt auch privat seine Aperture-Labs-Jacke.



Quelle: Cryptozoic Entertainment

So sieht die Portal-Spieleschachtel auch schon aus, wenn sie noch neu ist.

zwar modifiziert, aber er bleibt ganz im Sinne des Originals. Das ist praktisch: An den gut besetzten Spieltischen sitzen viele ältere Menschen, denen Harju nicht mehr erklären muss, worum es im Spiel geht. Dass er jetzt in einen Trend passt, hat einen gewissen Witz. Die ersten Ideen zum Brettspiel hatte er schon 2001: »Für mich ist das ein Hobby, kein Beruf. Also konnte ich mir Zeit lassen.« Die Suche nach den Rechteinhabern hat lang gedauert, dann ging sein erster Publisher Pleite. Aber die Zeit hat Harju in die Karten gespielt: »In den letzten Jahren kann man kleine Auflagen viel besser produzieren. Das macht es möglich, originellere Spiele herauszubringen.«

Kickstart für Brettspiele

Harju spricht einen der Gründe dafür an, dass es immer mehr Brettspiele zu Nischenthemen gibt: Spielemacher können persönliche Herzensprojekte heute einfacher auf den Markt bekommen als noch vor zehn Jahren. Die Herstellung ist billiger, die Finanzierung einfacher. Viel Geld verdienen solche Spiele nicht unbedingt, aber das ist bei Brettspielen schon immer der Normalfall gewesen. Die Szene wird von Fans und Nebenberuflern geprägt. Wer die Spieltage in Essen besucht, der trifft auf viele Autoren mit eigenen Ideen, aber ohne Verlag, er findet viele kleine Verlage, die sich gerade so über Wasser halten. Die Gruppe der namhaften, wohlbekannten Autoren, die wirklich von Brettspielen leben, bleibt dagegen überschaubar klein.

Auch Sebastian Kreutz, der maßgeblich hinter der Crysis Analogue Edition steht, setzt seine Existenz nicht aufs Brettspiel. Sein Studio Frame6 entwickelt vor allem Computerspiele. Fragt man ihn, ob er nach einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne, langen Überarbeitungen und viel Herzblut bald wieder ein Brettspiel machen wird, dann lacht er erstmal. Und sagt: »Das müssen wir sehen.« An der Crysis-Umsetzung kann man gut ablesen, warum heute immer mehr Brettspiele mit klarem Digitalbezug erscheinen; aber auch, was für Probleme es dabei geben kann. Dank Internet konnten Frame6 Aufmerksamkeit für das Crysis-Spiel wecken. Und dank Kickstarter hätten sie auch eine kleine Auflage finanzieren können. Hätten – wenn es denn geklappt hätte. »Frustrierend« fand Kreutz die Erfahrung mit seiner Kampagne. Die scheiterte – vor allem am hohen Preis für das Brettspiel. Von dem Spiel selbst ist er nach Jahren des Testens mit Brettspielern und Shooterfans überzeugt. »Wir haben gemerkt, dass Kickstarter für Indies nicht mehr gut funktioniert, weil Publisher den Markt kaputt gemacht haben«, erklärt Kreutz. Firmen wie Cryptozoic nutzen die Plattform, kalkulieren aber mit viel größeren Auflagen und bringen das Spiel nachher auch in den normalen Spiele-

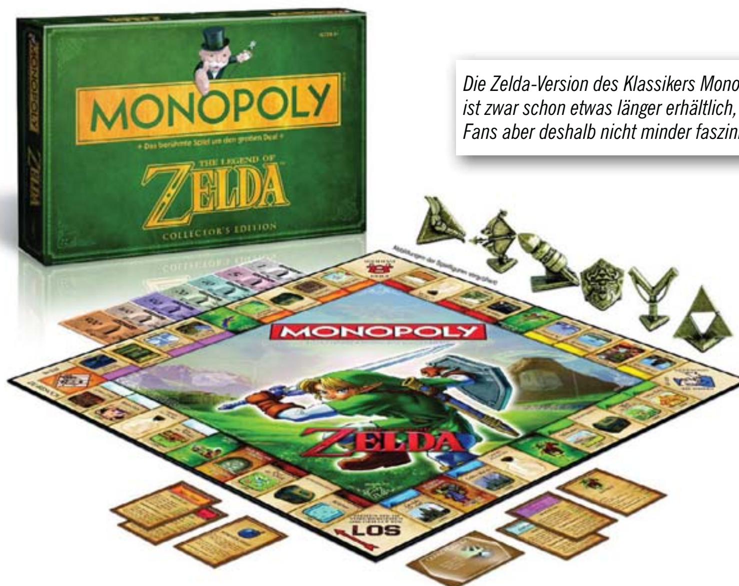


(Quelle: Lautapelit.fi)

In Eclipse wird das Würfelchenschieben zur Arbeit.

handel. Sie müssen mit den Einnahmen einer Kampagne also nicht zwingend alle Kosten wieder hereinspielen. Frame6 mussten das bei Crysis schon. Und die potenziellen Käufer verstanden nicht, warum die Crysis Analogue Edition so viel teurer sein sollte als andere Brettspiele.

Sblendorio schaut betroffen, wenn man ihn auf solche Beispiele anspricht. »Ich hoffe, dass Kickstarter auch eine Plattform für die Kleinen bleiben kann«, sagt er. Er gibt sich überzeugt, dass der Kuchen wächst. Dass Brettspiele in den kommenden Jahren populärer werden. Kein Wunder: Beim Interview leuchten ihm die Augen. Er ist das erste Mal aus den USA nach Essen gekommen und ist elektrisiert von der regen, bunt gemischten Szene hier. Brettspielfans aller Alters- und Gesellschaftsschichten tummeln sich in den Messehallen. In den USA, erzählt er, stoße er immer wieder auf ahnungslose Erwachsene, die erst von ihren Kindern zum Brettspielen überredet werden müssen. Da können populäre Themen ein guter Türöffner sein. Auch Videospiele.



Die Zelda-Version des Klassikers Monopoly ist zwar schon etwas länger erhältlich, für Fans aber deshalb nicht minder faszinierend.

Hauptsache Spiel

Sehr kreativ greift Loony Quest das Thema auf. Das Spiel sieht nach Jump&Run aus und präsentiert den Spielern kleine Levels. Aber dann muss der Weg hindurch gezeichnet werden, nicht gehüft. Näher am Original bleibt dagegen Rush & Bash. Das italienische Spiel erinnert stark an Arcade-Racer wie Mario Kart. »Genau das war der Auftrag«, erklärt Designer Erik Burigo. Er hat die Vorlagen gewissenhaft analysiert und gemerkt, dass es hier nicht nur um Skill geht: »Ich habe festgestellt, dass Rubber-Banding eine durchaus legitime Designmaßnahme ist, um die Spannung hochzuhalten.« Wer in Rush & Bash zurückliegt, darf von einem besseren Kartenstapel nachziehen als die führenden Spieler. Und tatsächlich: Beim Anspielen in Essen enteilt ein Auto anfangs, nur um mit dem letzten Zug doch noch eingeholt zu werden. Mitspieler am Tisch jaulen auf, als sich der weit abgeschlagene Wagen am halben Feld vorbei nach vorne schiebt. Das fühlt sich unfair an! Marios Rennstall wäre stolz auf Erik.

Auch Erik sieht den Trend zu Brettspielen mit Computervorlagen positiv: »Beide Seiten können sich doch gute Designideen voneinander abschauen«, hofft er. Man müsse nur einen Blick darauf behalten, was am Spieltisch funktioniere und was ein Computer besser könne – am Brett die Interaktion zwischen Spielern, am Bildschirm komplexere Regeln und Mechanismen, die analog viel Zeit fressen würden. Spieldesigner profitieren davon, beide Welten zu kennen. Daran erinnert auch M.U.L.E.-Macher Heikki Harju. Das Interview mit ihm findet vor einem riesigen Poster des finnischen Brettspielhits Eclipse statt. In dem epischen 4X-Aufbauspiel treten Alien-Zivilisationen gegeneinander an. Am Spieltisch ist das Ganze eine wüste Würfelchen-Schieberei voller Markern, Spielkarten und Plättchen. Es gibt aber auch eine Tablet-Version. Und die macht aus dem Spiel eine leichte, schnellere Variante klassischer Civilization-Spiele – gegen KI-Gegner ist eine Partie in einer Stunde vorbei. Der Designer von Eclipse, Touko Tahkokallio, arbeitet als Game Designer bei Supercell, dem Clash-of-Clans-Studio. Auch, wenn einige Fans von Brett- und Computerspielen eine Grenze zwischen den Medien ziehen – viele der Macher sehen keine. Sie machen einfach Spiele. ‹›

MAGAZIN

Brett und Bildschirm

Schon in den 1980ern gab es erste Brettspiele mit Videokassette. Ein Jahrzehnt später kamen die unnachahmlichen Gruselspiele der Atmosfear-Serie. Parallel zum Spiel lief immer dasselbe Video, in dem ein Mann mit Kapuze gruselig krächzte, dass beispielsweise Blau eine Runde aussetzen musste.

Seitdem glauben viele Spieler, Multimedia auf Spielbrettern sei immer ein Gimmick. Aber die Grundidee ist bei uns geblieben. In den letzten Jahren haben sich Spiele mit App-Ergänzung etabliert. Viele davon sind gut; das XCOM-Brettspiel etwa bringt per App Zeitdruck in die Team-Entscheidungen.

Eine handvoll Spielemacher gehen bereits weiter. Sie wollen, dass die Spielmaterialien wirklich mit der App interagieren. Die Shadowrun-Erfinder von Harebrained Schemes haben etwa Golem Arcana entwickelt. Das Tabletop bekommt mit Infrarot-Stift und App eine smarte Komponente. Die großen Kampfmaschinen stehen als bemalte Plastikfiguren auf dem Spielbrett. Tippen Spieler mit einem Infrarotstift auf die Basis einer Figur, und auf ein Zielfeld, dann wickelt die App die Bewegung oder den Angriff ab. Sie weist auf Zugregeln hin, zählt Aktionspunkte und zückt gelegentlich Überraschungen, etwa Zufallsbegegnungen wie in einem Computerspiel.

Fast ohne Spielbrett kommen Lords-of-the-Fallen-Studio Deck 13 und Ravensburger aus. Sie veröffentlichen mit Space Hawk ein Augmented-Reality-Spielzeug. In der dicken Brettspielschachtel sind nur ein paar Hefte, Würfel und kleine Pappbretter; und ein riesiges Plastikraumschiff, in das Science-Fiction-Nerds ihr Smartphone einstecken sollen. Dann werden die Spielmaterialien im Kinderzimmer ausgelegt und die Space Hawk geht auf interaktive Mission. Statt Würfel einfach zu rollen, können Kinder sie aus dem Raumschiff abwerfen und sich auf dem Bildschirm anschauen, wie die sechsseitigen »Action-Roboter« im Missionsareal einschlagen. Zwischendurch muss das Raumschiff sogar Asteroiden ausweichen – dafür wird es wirklich in die Höhe gehalten, hin- und hergeschwungen. Das mag albern sein, funktioniert aber gut. Und es zeigt, dass mit der Verbindung aus Brett und Computer ganz neue Spiele möglich werden.



In Golem Arcana stellt ein Infrarotstift mit Bluetooth-Modul die Verbindung zwischen Brett und Tablet her. (Quelle: Pegasus Spiele)


In Space Hawk werden aus Plastik, Pappe und Würfel Raumschiffe, Planeten und Roboter. (Quelle: Ravensburger Spieleverlag)

Der Ferrari unter den Rennspielen

Mit dem kürzlich angekündigten PS4-Titel Gran Turismo Sport will Kazunori Yamauchi das Rennspiel-Segment revolutionieren. Erneut! Denn dieses Ziel verfolgt der autoverrückte Software-Designer seit nunmehr 18 Jahren auf geradezu manische Weise. Von Thorsten Küchler

The Real Driving Simulator – mit diesem ebenso unbescheidenen wie trockenen Untertitel brüstet sich die Gran-Turismo-Serie seit ihrem PlayStation-1-Debüt im Jahr 1997. Für die einen völlig berechtigtes Eigenlob, für die anderen maßlose Selbstüberschätzung: Denn trotz aller Erfolge ist die berühmteste Rennspiel-Serie der Welt gleichzeitig auch die umstrittenste. Schließlich stehen zahlreichen revolutionären Errungenschaften auch ebenso viele Altlasten gegenüber – und die Konkurrenz um Forza Motorsport, Project CARS und Co. hat nicht nur aufgeholt, sondern ist für viele Genre-Fans schon längst an Gran Turismo vorbeigerast. Das ändert jedoch nichts an Gran Turismos Status als einflussreichste Rennspiel-Simulation aller Zeiten: Ohne Polyphony-Chef Kazunori Yamauchi und seinen japanischen Millionenseller wäre der virtuelle Motorsport von heute ein anderer.

Pinguine statt Peugeot

Am 16. Dezember 1994 erscheint (ausschließlich) in Japan ein PlayStation-Spiel mit dem Titel Motor Toon Grand Prix: Die Arcade-Raserei kupfert schamlos beim Klassenprimus Mario Kart ab und dreht sich um quietschbunte Fantasy-Charaktere, die in verformten Vehikeln durch die Gegend brettern. Niemand ahnt, dass eben dieses belanglose Durchschnittswerk so etwas wie der Startschuss für eine Rennspiel-Revolution sein würde: Denn der Designer des Spiels ist ein Herr namens Kazunori Yamauchi – und der probiert sich bereits bei Motor Toon Grand Prix klammheimlich an der möglichst authentischen Simulation echter Fahrzeuge. Mit seinem an Wahnsinn grenzenden Enthusiasmus für Automobile steckt der gerade mal 27 Jahre alte Spielemacher letztlich auch seine Vorgesetzten an: Die Sony-Chefetage genehmigt Yamauchi die Produktion seines Lebenstraums – und der heißt Gran Turismo. Dessen Titel (Italienisch für »Große Fahrt«) entpuppt sich als geradezu prophetisch: Denn Yamauchis Ambitionen machen die Entwicklung für das damals noch Polys genannte, interne Sony-Studio zur ellenlangen Tortur. Als das Spiel dann jedoch Ende 1997 auf den Markt kommt, wird schnell klar: Die Mühen haben sich gelohnt!

Ihre Fahrzeugpapiere, bitte!

Während andere Genre-Vertreter gerade mal eine Handvoll Autos und rudimentäre Arcade-Physik bieten, setzt Gran Turismo seine ganz eigenen Maßstäbe: Sagenhafte 173 Karren stehen zur Auswahl, allesamt nachgebaute Lizenzautos mit individuellen Fahreigenschaften. Letztere werden wiederum durch die Vibrationseffekte des gerade veröffentlichten DualShock-Controllers auf geradezu beängstigend authentische Weise an den



Die Wiederholungen der Rennen sind seit dem ersten Teil ein fester Bestandteil der Serie. Klug gewählte Kameraperspektiven und detaillierte Fahrzeugmodelle sorgen für den entsprechenden TV-Look.



Aus heutiger Sicht rudimentär, zum Release im Jahre 1997 atemberaubend: Das erste Gran Turismo setzt auch in Sachen Grafik neue Konsolen-Maßstäbe.



Die Fahrzeugauswahl eines jeden Gran Turismos besteht sowohl aus typischen Straßenwagen als auch aus Traumautos wie diesem Ford GT90 (Gran Turismo 2).


Die Rubbeloberfläche des Datenträgers von Gran Turismo 2 soll nach Boxengasse riechen – herrlicher Marketing-Unsinn.


Die Lizenzprüfungen bestehen aus einfachen Kurvenkombinationen und möglichst genauen Bremsmanövern – tatsächlich lernt man hier das virtuelle Fahren.


Gran Turismo 2 führt erstmals Rallye-Elemente ein und gibt damit einen Vorgeschmack auf die Motorsport-Vielfalt der späteren Serienteile.


Stundenlang um einen Rundkurs fahren, nur um ein besonderes Auto freizuschalten? Millionen von Gran-Turismo-3-Spielern nehmen diese Tortur gerne auf sich.


Die Formel-1-Autos von Gran Turismo 3 sind zwar realen Vorbildern nachempfunden, eine offizielle Lizenz der Hersteller fehlt aber.

Spieler übertragen. Konsequenterweise muss man eine Art Fahrschule durchlaufen, um alle Rennserien erleben zu dürfen: Insgesamt 24 Lizenztests, unterteilt in drei Führerscheinkategorien fordern und fördern das Können der Wohnzimmerpiloten. Dieses Feature behält Yamauchi auch in der Folgezeit stetig bei, denn es zeigt wie kaum ein anderes die Intention der Serie: Gran Turismo will seine Spieler zu besseren Rennfahrern machen, sie verstehen lassen, wie ein Auto im Extrembereich reagiert und zu bändigen ist. Dieses Leitmotiv hat aber eben auch seine Schattenseiten, denn Yamauchis Suche nach der perfekten Software-Simulation beißt sich teilweise mit dem, was Videospiele eigentlich liefern sollten: Spaß. So mag es zwar realistisch sein, dass kleine Serienwagen wie ein Fiat 500 träge um Rennkurse schleichen – unbändige Rennspiel-Unterhaltung sieht jedoch anders aus.

Skurrile Abgasuntersuchung

Knapp 660 Megabyte – so viele Daten passen 1999 auf eine ordinäre PlayStation-Disc. Zu wenig für Kazunori Yamauchis Ehrgeiz! Gran Turismo 2 erscheint dementsprechend gleich auf zwei Datenträgern, einem für den Arcade-Modus und einem für die Simulations-Komponente. Letztere Scheibe ist gar mit einer speziellen Rubbel-Oberfläche beschichtet, die bei Reibung nach einer Boxengasse riechen soll. Doch zahlreiche Käufer assoziieren das entweichende Aroma eher mit Kirschen als mit Gummiabrieb und Benzin. Weitaus weniger missverständlich kommt zum Glück das eigentliche Spiel daher: Die enorme Datenmenge resultiert aus einem virtuellen Fuhrpark, der auf über 600 Modelle angewachsen ist. Zu den elf Rennkursen des Vorgängers kommen 38 neue hinzu – darunter erstmals auch Offroad-Strecken. Diese Annäherung an den Rallye-Sport ist mehr als nur ein Feature-Experiment, das den Spielern mehr Abwechslung bietet: Yamauchi will den Horizont der Reihe ganz offensichtlich ausweiten, Gran Turismo soll ergo zur Allround-Rennspiel-Plattform werden, die jedwede Art von Motorsport authentisch simuliert.

Revolution des Steuersystems

333 Deutsche Mark – so viel kostet Gran Turismo 3, das PS2-Debüt der Reihe, bei seinem Release 2001. Freilich nicht in der blanken Normalo-Version, sondern im Bundle mit einem passenden Lenkrad-Controller von Logitech. Eine enorme Investition mit nicht minder enormen Auswirkungen: Denn die Kombination aus Pedalerie und Steuer macht Gran Turismo 3 zum wegweisend realistischen Erlebnis. Die beiden Zauberworte lauten dabei Force Feedback: Die Logitech-Hardware vermittelt dank eingebauter Motoren den Kampf des Fahrers gegen seine Maschine – je nach Kurve muss man mehr Muskelkraft einsetzen, um das Steuer herumzureißen. Doch nicht nur in Sachen Fahrverhalten markiert das dritte Gran Turismo einen Meilenstein des Rennspiels: Yamauchis vielleicht wichtigstes Werk pfeift auf Kompromisse und enthält Ausdauerrennen, die mehrere Stunden höchste Konzentration vom Spieler verlangen. Wer nach 199 der insgesamt 200 verlangten Rennmeilen auf der legendären Strecke in Laguna Seca ne-

MAGAZIN


Historisches Auto vor historischer Kulisse: Bei der sogenannten Fotoreise setzen Autoliebhaber ihre Karossen besonders schick in Szene und teilen die Schnappschüsse dann mit Freunden.


Mit sagenhaften 460 km/h ist der Pagani Zonda eines der schnellsten und auch teuersten Fahrzeuge im Fuhrpark von Gran Turismo 4.



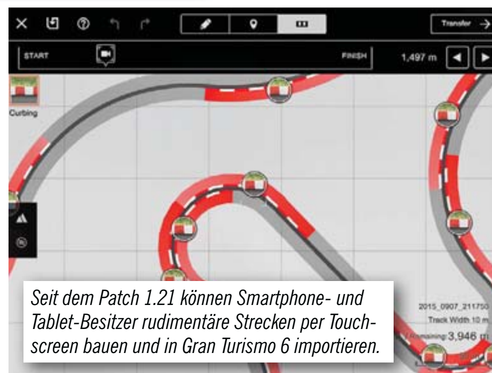
Teil 5 führt eine echte Cockpit-Perspektive ein. Allerdings sind nur die Premium-Modelle mit einem vollständig realistischen Innenleben ausgestattet.


Während in anderen Rennspielen auch Totalschaden möglich sind, bleibt das limitierte Schadensmodell von Gran Turismo bis heute unbefriedigend.



Die nüchternen und oft seltsam komplizierten Menüs (hier aus Gran Turismo 5 Prologue) gehören zu den traditionellen Schwächen der Serie.

ben die Strecke brettert und so den Sieg verspielt, der muss die Veranstaltung eben wieder von vorne beginnen! Findige Spieler hebeln das Prinzip allerdings teilweise aus und gewinnen eine Rundkurs-Veranstaltung nahezu automatisch, indem sie mit ihrem hochgezüchteten Suzuki Escudo (knapp 1.000 PS stark) antreten und einfach die Gaspedal-Taste am Controller mit Klebeband zum Dauerbetrieb zwingen. Apropos Bastelei: Wer drei Fernseher, drei PS2-Konsolen, drei Gran-Turismo-3-Spielediscs und zwei Linkkabel zur Verfügung hat, der kann sich den ultimativen Renn-Simulator zusammenstöpseln! Während der zentrale Bildschirm dann die typische Stoßstangen-Perspektive zeigt, erweitern die anderen beiden Glotzen das Sichtfeld in der Breite – man blickt also durch die Seitenfenster seines Autos.


Seit dem Patch 1.21 können Smartphone- und Tablet-Besitzer rudimentäre Strecken per Touchscreen bauen und in Gran Turismo 6 importieren.


Die Karts aus Gran Turismo 5 steuern sich grundlegend anders als normale Autos – auch hier schlägt der bedingungslose Simulations-Charakter der Reihe voll durch.

Vorgeschmack mit Beigeschmack

Die manische Besessenheit von Yamauchi und sein Streben nach Perfektion sorgen im Laufe der Jahre nicht nur für grandiose Rennspiele, sondern auch für ständige Release-Verzögerungen – kaum eine Gran-Turismo-Episode erscheint zum ursprünglich genannten Zeitpunkt. Um die Fans dennoch bei der Lenkstange zu halten, veröffentlicht Sony ab 2001 immer wieder abgespeckte GT-Versionen – also tatsächlich so etwas wie kostenpflichtige Demos. Der erste dieser Serienableger hört auf den sperrigen Namen Gran Turismo Concept 2001 Tokyo und verkauft sich derart blendend, dass schon bald weitere Mini-Gran-Turismos folgen. Als die Veröffentlichung des vierten Hauptteils um über 18 Monate (!) verschoben wird, vertröstet Yamauchi seine Anhänger mit dem Gran Turismo 4 Prologue. Die Schnupperfassung kommt unter dem offiziellen Deckmantel einer Fahrschule daher, die das wartende Volk auf Gran Turismo 4 vorbereiten soll – entsprechend dünn ist auch ihr Umfang. Noch bizarrer wird die Häppchenpolitik dann bei Gran Turismo 5: Ende 2006 erscheint eine kostenlose HD-Download-Demo mit nur einer Strecke, ein Jahr später dann der eigentliche Prologue mit Onlinefunktionen. Für die Finalisierung von Gran Turismo 5 braucht Yamauchi aber noch mal weitere 36 Monate – und verbrennt dabei mit seinem auf über 100 Mitarbeiter angewachsenen Team satte 60 Millionen US-Dollar.

Erste Auflösungserscheinungen

Was nutzt eine herrlich modellierte Polygon-Karre, wenn alle ihre Details im Pixelbrei untergehen? Nix! Und genau deshalb gehört die Gran-Turismo-Reihe zu den Vorreitern der Full-HD-Technik. Der Anfang ist indes noch holprig: So unterstützt nur die US-Fassung von Gran Turismo 4 (Release: 22. Februar 2005) einen entsprechenden Modus, der die Grafik in 1920x1080 Bildpunkten ausgibt – allerdings noch nicht progressiv, sondern per Zeilensprungverfahren. Dessen störendes Geflimmer wird dann von Gran Turismo 5 behoben: Das PS3-Rennspiel brüstet sich mit knackscharfer 1080p-Optik samt Kantenglättung – allerdings finden Technikexperten schon bald heraus, dass die Grafik bloß mit Tricks hochgerechnet wird. Selbst Gran Turismo 6 schafft intern nur eine Auflösung von 1440x1080 Pixeln. Yamauchi schiebt das auf die Konsolen-Hardware: »Die PS3 ist eine Kombination aus schlechter Grafikkarte mit einem wirklich schnellen Hauptprozessor. Sie ist keine besonders gut ausbalancierte Maschine.« Das erste Gran Turismo mit nativer 1080p-Darstellung wird dementsprechend erst Gran Turismo Sport sein – der modernen PS4-Power sei Dank.

Seine große Liebe: Das Auto

Man kennt diese Szenen: Irgendwelche Touristen parken ihren Wagen möglichst plakativ vor einer Sehenswürdigkeit und lichten das Vehikel dann ab, als sei es ein sexy Topmodel. Genau diesen Fahrzeug-Fetisch hat Gran Turismo zum Spielelement erhoben: Ab Teil 4 enthält die Reihe mit der sogenannten Fotoreise einen Modus, der sich an Blechvoyeure richtet. Man wählt Kulisse sowie Fahr-


Ein Traum für jeden Astronomen: Gran Turismo 6 nutzt echte Online-Sternbilddaten, um sein Himmelszelt bei Nachtrennen realistisch darzustellen. Und dann sind da ja noch die Rennen auf dem Mond ...



Wer sich bei den Onlineturnieren der GT Academy als würdig erweist, kann auf eine Ausbildung zum richtigen Rennfahrer hoffen.


Gran Turismo Concept 2001 Tokyo ist der erste Serienableger mit reduziertem Umfang – zahlreiche weitere sollten später folgen.


Um die Geduld der Fans nicht überzustrapazieren, veröffentlicht Sony bereits vier Jahre vor dem Release von Teil 5 eine kostenlose Demoversion.

zeug und fertigt dann Schnappschüsse an – Kamera- bzw. Filterfunktionen veredeln die virtuelle Knipserei. Sinnvoll sind derartige Fotosessions freilich nur, weil die Gran-Turismo-Fahrzeuge seit jeher zu den detailliertesten ihrer Zunft gehören: Egal ob Außenhülle oder Interieur – die Lizenzkarossen sind ihren realen Vorbildern peinlich genau nachempfunden. Ein Anspruch, der im Laufe der Serienhistorie zum echten Problem wird: Denn durch die gestiegenen Grafik-Möglichkeiten explodieren auch die Arbeitszeiten der Spieldesigner – für die Erstellung eines durchschnittlichen Fahrzeugs benötigen die Polyphony-Grafiker ganze vier Wochen. Kein Wunder also, dass Yamauchi bei Gran Turismo 5 auf einen wenig eleganten Trick zurückgreifen muss, um das Spiel irgendwie in den Handel zu bekommen: Nur 181 der insgesamt 1.031 Autos sind sogenannte Premium-Modelle und damit vollständig ausstaffiert – die restlichen Fahrzeuge kommen ohne Cockpit und mit weniger Details daher. Noch halbgarer verhält es sich mit dem Schadensmodell, das bis heute einer der größten Kritikpunkte an Gran Turismo bleibt: Selbst in der aktuellen sechsten Episode verbiegen sich bei Crashs höchstens mal Stoßstangen oder Spoiler – eine Tatsache, die in krassem Kontrast zum sonstigen Realismus-Wahn der Reihe steht.

Im Fokus: Alles, was Räder hat

Polyphony ist Gran Turismo, Gran Turismo ist Polyphony – und doch produziert das Studio im Lauf der letzten 18 Jahren auch noch zwei andere Spiele. Zum einen die Roboter-Ballerei Omega Boost und zum anderen Tourist Trophy, eine Art Gran Turismo für Motorräder. Letzteres bleibt zwar hinter Sonys Verkaufserwartungen zurück, zeigt aber bereits 2006, dass Yamauchis Ambitionen weit über die Simulation ordinärer Rennautos hinausgehen. Und so wird auch die Gran-Turismo-Serie immer mehr zum Software-Schmelztiegel der unterschiedlichsten Fahrzeugklassen – eine Entwicklung, die in Gran Turismo 6 schließlich mit Kart-Rennen und Mond-Buggys auf die Spitze getrieben wird. Auch hinsichtlich des Spielmodi-Angebots vereint die bislang letzte Serienepisode nahezu alle Besonderheiten der Vorgänger: So fährt man in den sogenannten Kaffeepausen Kegel um, erlebt die einzigartige Karriere von Ayrton Senna und scheucht als B-Spec-Teamchef seinen eigenen KI-Fahrer über die Rennkurse.

Reale trifft auf virtuelle Welt

Seit 2009 lässt Kazunori Yamauchi nicht mehr nur digitale Autos rasen, sondern auch echte: Der Polyphony-Chef nimmt als Pilot an Veranstaltungen wie dem 24-Stunden-Rennen am legendären Nürburgring teil. Generell ist die Verzahnung von Gran Turismo mit der echten Motorsportwelt im Rennspiel-Genre beispiellos: In der GT Academy werden etwa Videospieler als Rennfahrer ausgebildet, nachdem sie sich zuvor bei Gran-Turismo-Wettbewerben durchgesetzt haben. Und dank der »Vision Gran Turismo«-Initiative entwerfen berühmte Autohersteller spezielle Konzeptautos, die man eben nur im Spiel steuern kann. Diese Verbindung mit »echten« Autos und Fahrern ist es, die einen großen Teil der Faszination für Otto-Normalspieler ausmacht.

Das kommende Gran Turismo Sport soll die Grenzen zwischen virtueller und echter Raserei dann noch weiter verschwimmen lassen – die Sieger der Onlineturniere werden vom Weltverband FIA offiziell geehrt, genau so wie Lewis Hamilton & Co. Ein weiterer Schritt zum »The Real Driving Simulator«, der nun schon seit 18 Jahren in Kazunori Yamauchis autoverrücktem Hirn herumgeistert. ‹›


Motor Toon Grand Prix sieht zwar wie ein simpler Arcade-Spaß aus, bietet aber eine erstaunlich komplexe Fahrphysik – der Vorbote von Gran Turismo.


Der Ableger für Sonys Handheld-Konsole PSP wird ständig verschoben und erscheint schließlich in erbärmlichem Zustand – besonders in Sachen Umfang ist das Spiel eine Frechheit.


Kazunori Yamauchi ist inzwischen Rennfahrer und Spieleentwickler in Personalunion – seine realen Erfahrungen fließen stetig in Gran Turismo ein.


Yamauchis Traum von der Rennspiel-Zukunft: Gran Turismo Sport soll Kunden aus allen Altersgruppen ansprechen und zu virtuellen Vettels machen.


Hersteller wie Mercedes designen im Rahmen der Vision Gran Turismo spektakuläre Konzeptautos, die sodann ins Spiel eingebaut werden.


Das PS2-Motorrad-Rennspiel Tourist Trophy bietet zwar schicke Grafik, kann aber nicht an den Erfolg von Gran Turismo anknüpfen.

STAR WARS
KRIEGER DER STERNE

In weniger als zwölf Parsec fliegt GamePro durch die 33jährige Geschichte der Star-Wars-Computerspiele. Wir erleben die Geburt der X-Wing-Serie, kreuzen mit manchem Jedi-Ritter die Lichtschwerter und erfahren, wie ein deutsches Programmiererteam zu Rebellen-Ehren kam. Legendäre Abenteuer, mächtige Momente – und auch so mancher peinliche Ausrutscher: Das sind die Star-Wars-Erinnerungen, die ihr sucht! Von Heinrich Lenhardt





Wann setzt die Gänsehaut ein? Schon bei den ersten Takten von John Williams' Titelmusik und dem majestätisch dahin scrollenden Einführungstext? Oder erst beim Anblick des Todessterns, dem Glühen eines Laserschwerts, der ersten Erwähnung der Macht, die immer mit uns sein möge? All diese Zutaten hatte das erste offizielle Star-Wars-Spiel – nicht. The Empire Strikes Back steckte in einem vier Kilobyte großen ROM-Modul für das Atari VCS 2600. Die 70er-Jahre-Hardware der Konsole war für Präsentations-Extravaganz denkbar ungeeignet. Doch mit etwas jugendlicher Fantasie akzeptierte man die von links nach rechts marschierenden Pixelberge als mächtige imperiale AT-ATs, die unser Rebellen-Speeder mit Schüssen piesackte.

Das 1982 veröffentlichte Modul von Parker Brothers war der erste Versuch, die Faszination Star Wars in einem Computerspiel einzufangen. Bis mit X-Wing ein Titel erschien, bei dem Inhalt und Aufmachung richtiges Film-Flair vermittelten, sollten elf weitere Jahre vergehen. Dass der Rebellen-Nachwuchs solange warten musste, lag nicht zuletzt an der Strategie von Lucasfilms Spiele-Abteilung. Die wurde bereits 1982 gegründet, doch auf das Kronjuwel von George Lucas' Imperium hatten seine Spieleschöpfer zunächst keinen Zugriff. Die sollten sich lieber neue Welten und innovative Konzepte ausdenken, 3D-Pionierleistungen wie Rescue on Fractalus und Ballblazer. Das waren Science-Fiction-Spiele, aber eben keine Star-Wars-Titel, zum Leidwesen der Entwickler. Dass 1983 eine Erschütterung der Macht in den Spielhallen zu spüren war, verdanken wir einem Lizenzpartner.

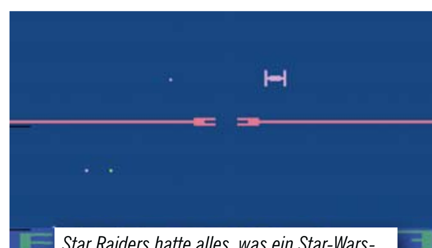
Wirf ein Markstück ein, Luke!

Der erste offizielle Star-Wars-Spielautomat von Atari begeisterte mit seiner bunten 3D-Vektorliniengrafik. In drei Abschnitten wird der Angriff auf den Todesstern aus dem ersten Spiel vergleichsweise überzeugend nachgespielt, es gibt sogar Sprachhäppchen aus den Filmen – »Use the Force, Luke!«. Die Heim-Hardware von 1983 konnte solch technisches Spektakel nicht leisten, erst vier Jahre später erschien eine solide Atari-ST-Umsetzung. Der Star-Wars-Automat inspirierte zahlreiche andere Computerspiele, die auch ohne Lizenz einen Hauch von X-Wing-Fluggefühl verbreiteten; Titel wie 3D Starstrike auf dem Sinclair Spectrum oder Starglider für den Atari ST. Doch alle verblassten im Vergleich zum wichtigsten und einflussreichsten inoffiziellen Quasi-Star-Wars-Spiel, das bereits seit 1979 eine Entwicklergeneration inspirierte. Star Raiders war ein Steckmodul für den damals noch jungen (und teuren) Heimcomputer Atari 800. Es hatte eine Cockpit-Perspektive und ein faszinierendes 3D-Sternenfeld, seine knubbeligen Raumschiffgegner könnten TIE Fighter sein, waren es aber nicht. Denn Atari-Programmierer Doug Neubauer hatte alles, was man für ein gutes Star-Wars-Spiel brauchte, nur keine Lizenz. Dafür gelang ihm der Großvater aller Raumschiff-Actionspiele mit Ego-Ansicht, der zum Beispiel einen Studenten namens David Braben zu Elite inspirierte. Star Raiders und Ataris Spielautomaten hatten früh verdeutlicht, wie gut Star Wars und 3D-Computerraumschlachten zusammenpassen.

Die nächsten offiziellen Spiele erschienen für die 8- und 16-Bit-Konsolen von Nintendo, auf denen Hüpf-und-Schieß-Action das beliebteste Genre war. Nur in Japan erschien 1987 Namcos Star-Wars-Modul für das Famicom (NES), auf dem wir als pixeliger Luke Skywalker durch Levels hopsten und das Lichtschwert schwangen – aber nicht nur. Zum Abschluss wollten ein X-Wing durch ein Grabenlabyrinth geflogen und der Todesstern gesprengt werden. Gleicher Name, anderes Spiel: Star Wars fürs NES folgte 1991 grob der Filmhandlung, auch darin ging's hauptsächlich ums Springen und Schießen wahlweise mit Luke, Leia oder Han. Auch Flugsequenzen sind mit drin, die abschließende Todesstern-Sprengung darf nicht fehlen. Dieser Klassiker wurde 1991 veröffentlicht, in den nächsten Jahren folgten Spieladaptionen der originalen Filmtrilogie für die 16-Bit-Konsole Super Nintendo. Die Titel wurden nicht intern programmiert, vielmehr kooperierte Lucasfilm Games mit den Studios Beam und Sculptured Software.



Die ersten offiziellen Star-Wars-Videospiele veröffentlichte Parker Brothers 1982 und 1983 fürs Atari VCS 2600. Die Werbemotive waren um einiges dramatischer als das Spielgeschehen, für das Pong-ähnliche Jedi-Training musste man schon einiges an Phantasie aufbringen.


Star Raiders hatte alles, was ein Star-Wars-Weltraumspiel braucht. Außer der Lizenz.

Die Weltraumzukunft liegt im PC

Diese risikoarmen Filmadaptionen waren erfolgreich, aber Star Wars drohte den Anschluss an die Zukunft zu verschlafen. Während im Nintendo-Sektor niedliche Sprites hüpften und schossen, passierten revolutionäre Dinge in der PC-Galaxis. Die Star-Wars-Filme hatten ein Spiel inspiriert, das unter den Arbeitstiteln Squadron und Wingleader entwickelt wurde; 1990 erschien Chris Roberts' spielbare Space Opera schließlich unter dem Namen Wing Commander. Die mit animierten Zwischensequenzen spektakulär präsentierte Action-Flugsimulation machte vor, wie sich gutes Gameplay und filmähnliche Präsentation vereinen lassen. Wing Commander war ein Science-Fiction-Epos, das die Rechenkraft schneller 386er-PCs mit VGA-Grafikkartespektakulär ausnutzte. Für Star-Wars-Fans gab's derweil nur seichte Hüpfkost auf Nintendo-Konsolen, doch auf der Skywalker Ranch keimte eine neue Hoffnung.

Der studierte Archäologe und Anthropologe Larry Holland begann schon 1986 für Lucasfilm Games zu programmieren. Electronic Arts veröffentlichte die beiden Marinesimulationen PHM Pegasus und Strike Fleet, die er mit Noah Falstein entwickelte. »Als wir ein drittes Seespiel vorschlugen, war EA nicht sehr begeistert«, erinnert sich Holland im Gespräch mit uns. Stattdessen entwarf er eine Flugsimulation, die den Konflikt zwischen den USA und Japan im Zweiten Weltkrieg behandelte. Battlehawks 1942 wurde 1988 von Lucasfilm Games auf den Markt gebracht und machte sich viele Freunde: Steven Spielberg outete sich als prominentester Fan, auch der Wing-Commander-Macher Chris Roberts ließ sich von Hollands Simulationen inspirieren.

Endlich interne Star-Wars-Spiele

Während Wing Commander den PC-Spielemarkt eroberte, arbeitete Holland noch an zwei weiteren historischen Flugsimulationen: Their Finest Hour und Secret Weapons of the Luftwaffe, besser bekannt unter der Abkürzung SWOTL. »Das war klasse, weil wir von diesen Zweiter-Weltkrieg-Spielen viel gelernt haben«, meint Holland, »nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch die Fähigkeit, interessante Missionen zu bauen und ein fesselndes Erlebnis zu vermitteln«. Die Zutaten für einen Star-Wars-Flugsimulator waren also da – fehlte nur noch das grüne Licht für die Lizenz. Und wie es der Zufall so wollte, war der Sternenkrieg Anfang der 90er plötzlich kein Tabuthema mehr für Lucasfilm Games. Denn die Spieleabteilung geriet intern unter Druck, zur Konzernbilanz doch bitte weniger rote Zahlen beizutragen. Ihr Chef Steve Arnold argumentierte erfolgreich, dass man dafür ebenZugriff auf das beste Pferdchen im Stall bräuchte. Zugleich liefen die Star-Wars-Lizenzen für Heimcomputer aus, die Lucasfilm an Broderbund (USA) und Domark (Europa) verkauft hatte. Das wegen der Modulkosten teure und riskante Publishing

MAGAZIN

von Konsolenspielen überließ man zwar vorerst dem Partner JVC, aber im boomenden und technisch besser aufgestellten PC-Markt ergab sich die perfekte Gelegenheit, mit einer Eigenentwicklung zur Star-Wars-Macht zu werden.

Dass sich Larry Holland 1991 tatsächlich traute, eine Star-Wars-Flugsimulation vorzuschlagen, ist nicht zuletzt Brian Moriarty zu verdanken. Zu dieser Zeit teilte sich Holland mit dem Infocom-Veteranen und Loom-Designer ein Büro: »Brian sprach mich als Erster darauf an, ein X-Wing-basiertes Spiel zu machen. Ich arbeitete noch an den SWOTL-Umsetzungen für Amiga und Atari ST, als er zu mir meinte: ›Hey, wie wäre es mit einem X-Wing-Spiel? Wenn du nicht willst, würde ich es machen.‹ Und ich entgegnete: ›Das klingt nach einer super Idee‹«, erinnert sich Larry Holland, »Von da an ging alles schnell. Ich reichte einen Projektplan ein, der angenommen wurde«. Es war die Geburtsstunde von X-Wing.

Vom P-47- zum X-Wing

Die Star-Wars-Filme und Larry Hollands frühe Flugsimulationen haben eine Gemeinsamkeit, die für die Entwicklung von X-Wing höchst bedeutsam war: Beide verwendeten die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs als Vorlage. »George Lucas hatte sich dasselbe Filmmaterial angesehen wie ich«, erzählt Holland. »Wenn man die Kämpfe der X-Wings und A-Wings in den Filmen studiert, ist die Ähnlichkeit auffällig: die Geschwindigkeit, die Pseudo-Dynamik … Im Weltraum hast du keine Luft, aber wie die Raumschiffe designt sind, wie sie sich drehen, das ist Propellerflugzeugen sehr ähnlich.«

Und so bekamen wir sie im Jahr 1994 endlich, die Star-Wars-Gänsehaut bei einem offiziellen Spiel. Nicht nur, weil Computer im Gegensatz zu den alten Konsolen eine filmähnliche Präsentation inszenieren konnten: X-Wing beginnt so, wie es sich für Star Wars gehört, mit John Williams' Filmmusik samt scrollendem Text. Gut, die Adlib-Soundkarten-Version klang nicht so mächtig wie das »Ta-Da-Da-Da-Taaa-Taaa!« des Londoner Symphonieorchesters, aber dafür röhren die TIE-Jäger wie im Film. Das ganze X-Wing-Intro streckte Wing Commander den Herausforderungs-Mittelfinger entgegen: Schau her, wir können's auch, mit digitalisierten Schiffsmodellen und Sprachhäppchen. Nur dass hier halt keine Killerkatzen aus der Klischeeschublade bekämpft werden, sondern die Schergen des einzig wahren Imperiums.

Polygon-Power statt Sprite-Schiffe

Im Gegensatz zu den braven Filmumsetzungen auf dem Super Nintendo wirkt X-Wing nicht wie irgendein Spiel an, dem Star Wars aufgesetzt wurde. Nein, X-Wing **war** Star Wars, gab uns das Gefühl, am galaktischen Konflikt teilzuhaben, wenngleich als gesichtsloser Rebellenpilot. Es hatte die DNA von Hollands Flugsimulationen, spielte sich aber eigenständig genug, um sich von der Wing-Commander-Serie ab-

MAGAZIN

Spielbergs Lieblingsspielemacher plaudert aus dem X-Wing-Nähkästchen


1999


2015

Ausgerechnet ein Experte für prähistorische Archäologie führte Star Wars in die Spiele-Zukunft. Larry Holland (57) kam während seines Studiums auf den C64-Geschmack und programmierte Spiele wie Project Space Station oder PHM Pegasus. Mit seinem Team von Totally Games erschuf er dann erfolgreiche PC-Flugsimulationen und die X-Wing- und TIE-Fighter-Titel der 90er-Jahre. Im Gespräch mit GamePro erinnert er sich an seine erste Begegnung mit Wing Commander und einen besonderen Fan namens Steven Spielberg. Heute arbeitet er beim Mobilspiele-Studio Asylum Labs.

GamePro: Wie hast du die frühen 90er in Erinnerung, als X-Wing in Entwicklung war?

Larry Holland: Es war eine tolle Zeit, bei der Hardware ist viel passiert: massig Speicher, neue Grafikkarten, CD-ROMs und schnelle Festplatten – die Fähigkeiten der PCs wuchsen sprunghaft. Meine erste Flugsimulation Battlehawks 1942 hatte ich noch auf einem 286-AT entwickelt. Der hatte nicht die damals üblichen 10, sondern sogar 12 MHz!

Wing Commander ist euch in Sachen Weltraumkampf zuvorgekommen, wie war das?

Ich kann mich noch gut an eine Begegnung erinnern, das muss im Januar 1989 auf der CES in Las Vegas gewesen sein. Ich war am Lucasfilm-Games-Stand und führte Their Finest Hour vor, als sich Chris Roberts vorstellte. Er kannte meine Spiele und führte mich zum Origin-Stand, wo er mir sein Wing Commander zeigte, das damals noch im Entstehen war. Er verriet mir, dass meine Simulationen die Inspiration dafür waren. Denn er setzte eine Sprite-Technologie ein, die dem sehr ähnlich war, was Battlehawks und Their Finest Hour verwendeten.


Bevor Larry Holland X-Wing und TIE Fighter startklar machte, entwickelte er Flugsimulationen wie Secret Weapons of the Luftwaffe.

Wie schwierig war die Zusammenarbeit mit der Lizenzabteilung von Lucasfilm?

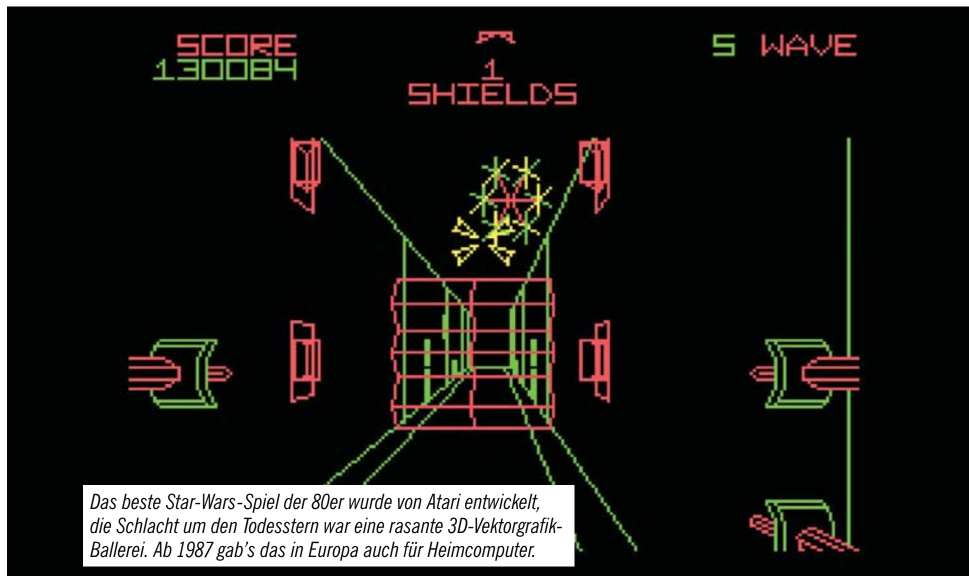
In den Anfangsjahren von X-Wing waren die Regeln lockerer und es gab nur minimale Aufsicht, später wurde mehr kontrolliert. Das letzte Spiel in der Serie, X-Wing Alliance, wurde 1999 wenige Monate vor dem Kinostart von Episode 1 veröffentlicht. Uns sind ein paar Raumschiff-Designs abgelehnt worden, weil sie Schiffen aus dem neuen Film zu sehr ähnelten. Und das war reiner Zufall, wir kannten die Filme noch gar nicht.

Waren die frühen 90er entspannter, weil Star Wars nicht so angesagt war?

Es war eine eher verschlafene Periode. X-Wing kam 1993 heraus, das war zehn Jahre nach dem Kinostart von »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«. George redete noch nicht über Pläne für neue Filme. Es gab neue Bücher wie die Thrawn-Trilogie von Timothy Zahn, wir haben einiges von dem Storymaterial bei unseren Spielen verwendet. Bei den frühen Star-Wars-Spielen ging es um das Nachspielen von klassischen Szenen wie dem Angriff auf den Todesstern. Aber wir wollten einige von den neueren Sachen berücksichtigen, die nicht in den Filmen waren.

Stimmt es, dass Steven Spielberg ein Fan deiner Flugsimulationen war?

Oh ja! Eine meiner besten Erinnerungen an die Skywalker Ranch: Ich saß ich im Gemeinschaftsraum, um eine Umsetzung für den Amiga zu testen. Während ich spielte, hörte ich, wie hinter mir zwei Leute auf mich zugingen. Ich war ganz aufs Testen konzentriert, doch als sie näher kamen, dachte ich: »Hmm, diese Stimme kenne ich doch«. Da sagte einer der beiden »Ja, ich kenne dieses Game, ich hab das selber gespielt und ich finde es gut«. Da drehte ich mich um und sah, dass es Steven Spielberg war, der sich mit George Lucas unterhielt! Spielberg war ein echter Gamer, der spielte alles Mögliche, er liebte einfach Spiele.



Das beste Star-Wars-Spiel der 80er wurde von Atari entwickelt, die Schlacht um den Todesstern war eine rasante 3D-Vektorgrafik-Ballerei. Ab 1987 gab's das in Europa auch für Heimcomputer.



In Super Star Wars für SNES folgen wir grob der Handlung aller drei Filme. Außer Hüpfpassagen gibt es auch Flugsequenzen, etwa beim Angriff auf den Todesstern.

zuheben. Etwa mit ausgefeilteren Missionen: Während uns Chris Roberts oft nur Patrouillen-Navigationspunkte abklappern ließ, erzählt jede X-Wing-Mission eine kleine Geschichte samt Skriptereignissen. Das macht sie zugleich enorm schwer: Wer nicht auswendig lernt, wann welcher Gegner wo aus dem Hyperraum springt, hat oft keine Chance.

Außerdem bevorzugte Chris Roberts ein vereinfachtes Action-Flugmodell und warf uns immer noch Bitmap-Sprites ins Fadenkreuz. X-Wing dagegen hatte eine anspruchsvolle Steuerung (samt Energieverteilung auf Waffen, Schilde, Triebwerke) und moderne Technologie: In einer weit, weit entfernten Galaxis dämmerte das Polygon-Zeitalter. Während Larry Holland und sein Programmiererkollege Peter Lincroft in SWOTL noch zweidimensionale Flugzeug-Sprites verwendet hatten, kam nun 3D-Hightech zum Einsatz. »Als wir mit X-Wing begannen, erkannten wir, dass der 3D-Grafik die Zukunft gehörte. Wir waren sicher, dass bei den Raumschiffmodellen die Sprites veraltet waren. Wir setzten sie zwar noch für Spezialeffekte wie Explosionen ein, aber die Schiffe mussten 3D sein«, erinnert sich Holland. Freilich sahen X-Wings, TIE-Jäger und Co. »nackt aus«, weil auf den 3D-Hüllen keine Texturen klebten. Doch selbst das führt zu schwitzigen Entwicklerhänden: »Bei den frühen 3D-Engines war es schwierig, Modelle ohne Texturen zu rendern. Ein Programmierer, der damals etwas Dreidimensionales in Echtzeit machen wollte, war ein bisschen wie ein Zirkusbär, der auf einem Ball tanzt.«

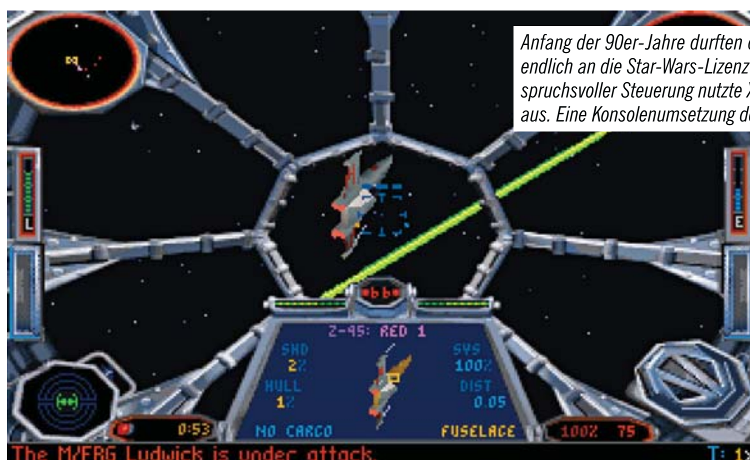
3D auf der dunklen Seite

Ein Grund für die lange Entwicklungsdauer von X-Wing: Das Team verbrachte viel Zeit damit, eigene Tools zu programmieren, um die 3D-Modelle zu generieren. Doch die Vorteile von Polygonschiffen gegenüber Sprites rechtfertigten für Holland den Aufwand: »Es wirkt realistischer und du kannst nahe an Objekte ranfliegen. Sprites sehen aus der Entfernung gut aus, aber wenn du ihnen zu nah kommst, wirken sie stark verpixelt. Damals gab's ja noch kein Anti-Aliasing, die Sprites wurden hochskaliert und dadurch sehr blockig. Außerdem wollten wir die Dynamik einfangen, wie das Öffnen und Schließen der X-Wing-Flügel. Es war nicht denkbar, das glaubhaft mit Sprites hinzukriegen.«

So markierte X-Wing im Februar 1993 den Beginn einer neuen Star-Wars-Spieleära. Als 1994 der Nachfolger TIE Fighter erschien, wurde er als das bessere Spiel gefeiert. Und das nicht nur, weil man erstmals auf der Seite des bösen Imperiums antritt, um den Rebellenabschaum zu bekämpfen. »Die meisten Filmemacher wollen eine Fortsetzung drehen, weil sie glauben, beim zweiten Mal einen besseren Film abzuliefern. Und während wir bei X-Wing quasi die Filmprojektoren bauten, während wir den Film machten, konnten wir bei TIE Fighter auf unsere Erfahrungen zurückgreifen«, analysiert Larry Holland. »In X-Wing war nicht immer klar, was man machen sollte. In TIE Fighter ist einem die Schlachtsituation besser bewusst.«

Das Spiel, das Laufwerke verkaufte

Zwischen X-Wing und TIE Fighter erschien noch ein anderes Star-Wars-Spiel für PC, das böse gealtert ist, aber Ende 1993 als technologisches Glanzstück galt. Rebel Assault war nur auf CD-ROM erhältlich, da seine Spielwelt aus vorberechneten Videos bestand, in die dann bewegliche 2D-Sprites eingeblendet wurden. Ewa lenkbare X-Wings oder angreifende Sturmtruppen, im Spiel war man sowohl im All als auch zu Fuß unterwegs. Die Bewegungsfreiheit des Spielers wird dabei natürlich eingeschränkt, aber im Rail-Shooter-Rahmen (und vor allem im Vergleich zu CD-ROM-Schlaftabletten wie




Anfang der 90er-Jahre durften die Lucasfilm-Games-Entwickler endlich an die Star-Wars-Lizenz ran. Mit 3D-Polygongrafik und anspruchsvoller Steuerung nutzte X-Wing die PC-Fähigkeiten bestens aus. Eine Konsolenumsetzung des Klassikers erschien leider nie.

Von Turrican zum Todesstern: Einblicke eines deutschen Star-Wars-Entwicklers

Für das deutsche Team Factor 5 ging in den 90er-Jahren der Star-Wars-Traum in Erfüllung. Doch bis die Kölner Truppe den Zuschlag für die Entwicklung von Rogue Squadron erhielt, war einiges an Vorarbeit nötig. Julian Eggebrecht über die Zusammenarbeit mit LucasArts.

GamePro: Wie kam ein deutsches Team an die mächtige Star-Wars-Lizenz?

Julian Eggebrecht: Ende der 80er plante Rainbow Arts 16-Bit-Nachfolger der Lucasfilm-Klassiker Ballblazer und Rescue on Fractalus. Ich arbeitete mit meinem Team in Hildesheim an Masterblazer und flog im Sommer 1989 auf die Skywalker-Ranch, um die Leute kennenzulernen. A.J. Redmer war der Chef der Games Division und wir haben uns sehr gut verstanden. Ich traf auch Kalani Streicher, der als Produzent für uns zuständig war. Als mir am letzten Tag im Firmenladen der Skywalker-Ranch das Geld ausging, pumpte Kalani mir netterweise 60 Dollar.

Wie ging's dann in Deutschland weiter?

Die nächsten Factor-5-Projekte waren Turrican 1 und 2 auf dem Amiga. Wir haben lockeren Kontakt zu den Lucas-Leuten gehalten, auch nachdem das Fractalus-Projekt auf Eis gelegt wurde. Das Spiel hatte nämlich technische Probleme, die nicht zu bewältigen waren. Nach Turrican 2 schwenkten wir auf die 16-Bit-Konsolen. Auf der CES-Messe 1991 klapperte ich die Stände ab, weil wir Publisher für Mega-Drive- und SNES-Versionen von Turrican suchten. Als wir bei Lucasfilm Games vorbei kamen, stand da Kalani Streicher am Stand und meinte: »Kommt mal rein!«. Und ich dachte mir nur: »Mist, der will jetzt sein Geld wiederhaben.« [lacht] Aber das war die entscheidende Begegnung, wo wir meinten: »Wir entwickeln Actionspiele, könnten wir etwas für Lucas machen?«


1994 entwickelte Factor 5 das Super-Nintendo-Modul Indiana Jones' Greatest Adventures.



Turrican öffnete die Star-Wars-Tür, denn LucasArts-Produzent Kalani Streicher war Fan der beiden Amiga-Actionspiele.

Wie gut kannte LucasArts euer Turrican?

Kalani war begeisterter Turrican-Fan und einer der wenigen Amiga-Besitzer in den USA. Jack Sorensen, der später LucasArts-Präsident wurde, nahm auch an dem Messe-Meeting teil. Er fragte: »Welches Franchise wollt ihr denn?«. Da meinte ich natürlich: »Star Wars!«, aber sie entgegneten: »Nein, keine Chance, wir machen schon mit Sculptured Software die Super-Star-Wars-Serie.« Dann konnten wir uns entscheiden zwischen Indiana Jones, Sam & Max und Maniac Mansion.

Ehrlich, ein Actionspiel zu Maniac Mansion?

Ja, sie überlegten damals ernsthaft, ihre Adventure-Serien auf Konsolen zu bringen. Das Action-Maniac-Mansion wäre wohl ähnlich geworden wie Zombies Ate My Neighbors [ein 16-Bit-Videospiel von 1993]. Wir wollten unbedingt mit Filmmaterial arbeiten, deshalb wurde unser erster LucasArts-Titel Indiana Jones' Greatest Adventures. Turrican auf Amiga war also unsere Referenz, wegen der wir die Indy-Lizenz angeboten bekamen.

Ihr habt auch Glück gehabt, dass es auf der persönlichen Ebene funktionierte?

Jack Sorensen mochte die direktere, härtere Art von uns Deutschen, womit viele Kalifornier ja nicht so ganz klar kommen, um es freundlich zu formulieren. Jack wusste es zu schätzen, dass ich ihm meine Meinung gesagt habe – beziehungsweise starke Meinungen zu eigentlich allem hatte. [lacht] In späteren Jahren wurde das von anderen Präsidenten nicht mehr so geschätzt.

Euer erstes Star-Wars-Projekt war dann die PlayStation-Umsetzung von Rebel Assault 2?

Hal Barwood hat damals die Videosequenzen für Rebel Assault 2 gemacht. Wir haben's früh in der Produktion gesehen und gefragt, ob wir eine PlayStation-Umsetzung machen könnten. LucasArts sagte: »Okay, da haben sie eine Vorlage und können nicht viel kaputt machen«. Der Video-Decoder-Chip der PlayStation konnte True-Color-Videos darstellen, während auf dem PC damals nur 256 Farben gingen. Wir hatten Hals Material neu geschnitten und aufbereitet. Wir ersetzten sogar die Video-TIE-Fighter der PC-Version durch Polygonschiffe, wodurch die PlayStation-Version mehr Gameplay hatte.


Factor-5-Veteran Julian Eggebrecht arbeitet heute an TouchFish für TouchFactor und ist Vice President beim US-Videoservice Hulu.

Rogue Squadron durftet ihr machen, weil es LucasArts an 3D-Entwicklern mangelte?

Larry Hollands Team Totally Games war zu dem Zeitpunkt im Prinzip die einzige Gruppe, die bei LucasArts Ahnung von 3D hatte. Außerdem gab es ein internes Team, das Super FX TIE Fighter fürs Super Nintendo entwickelte, was aber nie rauskam. Aus den Leuten wurde dann das Team von Shadows of the Empire. Da wir über die Jahre immer wieder an Demos für Return to Fractalus gearbeitet hatten, ging man davon aus, dass wir das mit dem 3D schon hinkriegen würden.

Was hat euch bei der Zusammenarbeit mit LucasArts überrascht?

Ich hatte unterschätzt, wie wenig technisch LucasArts intern war, wie wenig Ahnung sie von Konsolenentwicklung hatten. Das war ein Clash zwischen uns Deutschen und den internen Entwicklern, die lange nur auf PC entwickelt hatten und die Einschränkungen der Konsolen nicht verknusen konnten. Der Erfolg von Rogue Squadron hat dann dazu geführt, dass wir eine Carte blanche bekommen haben. Kurz bevor Jack Sorensen die Firma verließ und Simon Jeffrey übernahm, hat Jack sinngemäß gesagt: »Die Deutschen wissen was sie tun, lasst sie in Ruhe«.

Was war dein Eindruck von George Lucas' Verhältnis zu seiner Spielefirma?

George interessierte sich immer wieder kurz für LucasArts. Er ließ sich mal was zeigen und war ganz engagiert, hat dann aber schnell das Interesse verloren und sich wieder um seine Filme gekümmert. Dann gab's alle paar Jahre halt den großen Krach, wenn er sich die Bilanz angesehen hat, da LucasArts in den meisten Jahren leider in den roten Zahlen steckte. Seine Einmischung in die Spieleabteilung war immer peripher, so ein bisschen wie der Imperator in »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«: Der kommt mal vorbei, um zu besichtigen, wie der Todesstern so vorankommt, und dann verschwindet er auch ganz schnell wieder.

The 7th Guest) machte die Action ordentlich Spaß. Zwei Jahrzehnte später wundert man sich sich über die Begeisterungsstürme, welche die verwaschenen Videos damals entfachten. Aber ähnlich wie Wing Commander 1990 einen Run auf VGA-Grafikkarten auslöste, war die Sogwirkung von Rebel Assault so stark, dass sie die Verkäufe von CD-ROM-Laufwerken ankurbelten. Rebel Assault erschien auch als abgespeckte Umsetzung für Segas Mega-CD, konnte auf der Konsole allerdings keine Hardwaremassen bewegen.

Diese Star-Wars-Hits kamen für die Spieleabteilung von Lucasfilm zum rechten Zeitpunkt, sie machten das Problemkind zu einem der Top-Publisher im PC-Markt. Nach einer Umstrukturierung (und gescheiterten Fusionsverhandlungen mit Interplay) nannte sich die Spieleabteilung nun LucasArts. Die einstige Star-Wars-Schüchternheit war abgelegt, zielstrebig knöpfte man sich das nächste heiße Genre vor. Bereits im Doom-Erscheinungsjahr 1993 begann ein Team unter Leitung von Justin Chin mit der Entwicklung einer Ego-Shooter-Engine. 1995 erschien das Ergebnis: Dark Forces, das in Deutschland immer noch auf dem Index der jugendgefährdenden Medien steht. Der PC-Hit wurde später auch für die damals boomende PlayStation umgesetzt.



Ende 1993 erschien Rebel Assault gerade rechtzeitig, um vom CD-ROM-Fieber zu profitieren. Der zweite Teil des Rail-Shooters kombinierte Videos und gerenderte Objekte.

Eine Erschütterung des Shooter-Genres

Das Schicksal der Indizierung blieb dem rundum besseren Nachfolger erspart, der 1997 den hart umkämpften Shooter-Markt mit aller Macht eroberte. Und zwar im wörtlichen Sinne. Nachdem viele Spieler im rein schusswaffenbasierten Dark Forces Jedikräfte sowie Lichtsäbel vermisst hatten, kombinierte Jedi Knight packende Ego-Schießereien mit Laserschwert-Kämpfen, bei denen vorübergehend zur Schulter-Perspektive gewechselt wurde. Auch Machtkräfte gab's nun, von der Heilung über den Supersprung bis zum Darth-Vater-Gedächtnis-Würgegriff. Die Handlung wirkte packend und frisch, weil sie sich nicht am hinlänglich bekannten Filmgeschehen entlang hangelte. Für den Kampf gegen den dunklen Meister Jerec, der nach dem geheimnisvollen »Tal der Jedi« sucht, hatte man sogar Realfilm-Zwischensequenzen drehen lassen. Als Serienhelden hatte Chins Team ursprünglich Luke Skywalker in Betracht gezogen, sich aber wegen Einschränkungen bei der Storyfreiheit für einen Filmfans gänzlich unbekannten Charakter entschieden: den Dark-Forces-Protagonisten Kyle Katarn, einen kantigen Söldner mit interessanter Familiengeschichte. Nach der Erweiterung Mysteries of the Sith wurde die Reihe mit Jedi Outcast und Jedi Academy erfolgreich fortgesetzt.


Natürlich gab es zu Star Wars auch eine Battle-Chess-Variante. Aber keine gute.

»Episode 1 wird so ein guter Film!«

Ab Anfang 1997 kamen die Special Editions der klassischen Filmtrilogie in die Kinos und markierten den Beginn der Star-Wars-Spiele-Inflation. Plötzlich wurde die Macht in allen möglichen Genres bemüht, mit nicht immer erfreulichen Resultaten: Die PlayStation-Prügelpeinlichkeit Masters of Teräs Käsi und das minimalistische Desktop-Abenteuer Yoda Stories gehören zu den interaktiven Tiefpunkten. Auf der hellen Seite der Spielemacht findet sich hingegen Shadows of the Empire. So heißt eigentlich ein Multimedia-Projekt, mit dem das Lucas-Imperium neue Merchandising-Möglichkeiten ausloten wollte. Man entwarf eine Geschichte, die zwischen »Das Imperium schlägt zurück« und »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« spielt, machte daraus aber keinen Film, sondern alles andere: einen Roman, Comics, Sammelkarten, einem Pen&Paper-Rollenspiel, Actionfiguren, Puppen – und natürlich ein Spiel, das 1996 für Nintendo 64 und 1997 für den PC erschien. Shadows of the Empire vereinte so gut wie alles, was Star Wars an Action zu bieten hat: Speederbike-Raserei, Ego-Schusswechsel inklusive Jetpack, Raumschlachten, AT-AT-Beine-mit-Seil-Umwicklung und Bosskämpfe





Nach den Weltraum-Flugsimulationen knöpfte sich LucasArts das neue Genre Ego-Shooter vor. Jedi Knight überzeugte als verbesserter Nachfolger des in Deutschland indizierten Dark Forces. Nur die digitalisierten Videosequenzen waren nicht wirklich Star-Wars-würdig.

»Die Macht ist stark in dir«: Die 25 wichtigsten Star-Wars-Spiele

The Empire Strikes Back (1982)



Da mag die Jugend von heute noch so sehr mit den Augen rollen, 1982 kann das allererste Star-Wars-Spiel beeindrucken. Bedrohlich stapft die Walker-Karawane über den Bildschirm, tapfer decken wir die Kolosse mit Dauerfeuer ein. Je nach Schadenszustand verfärbten sich die Gegner – nichts geht über einen lila AT-AT.

X-Wing vs. TIE Fighter (1997)



Für seinen dritten Star-Wars-Simulator (PC) fliegt Larry Holland eine komplette Kehrtwende: Statt packender Solokampagnen gibt's ausschließlich Multiplayerschlachten zwischen Rebellen und Imperium. Viele Fans der Vorgänger finden's schade, erst acht Monate später folgt das Kampagnen-Addon Balance of Power. Immerhin mit Supersternenzerstörer.

Star Wars: The Arcade Game (1983)



Der erste Star-Wars-Spielautomat von Atari Games ist der ebenso feuchte wie unerschwingliche Traum mancher Jugend. Todesstern-Anflug und Zerstörung in drei 3D-Action-Sequenzen mit schneller Vektorlinien-Grafik, da fühlt man sich wirklich wie Luke Skywalker. Bei den Heimumsetzungen fehlt natürlich das coole Automaten-Cockpit.

Jedi Knight (1997)



Das Ego-Shooter-Genre hat LucasArts schon vorher beim indizierten Vorgänger Dark Forces angegriffen. Zwei Jahre später beschert Jedi Knight PC-Spielern grafisch und spielerisch eine deutliche Steigerung. Zum Ballern in weitläufigen Levels kommen Lichtschwert-Attacken, Machtfähigkeiten und die Wahl zwischen heller und dunkler Seite.

Star Wars (1991)



Das 1987er-Modul von Namco erschien nur in Japan, doch mit dieser gleichnamigen NES-Entwicklung erreicht Star Wars auch westliche Spielkonsolen. Die Handlung folgt Episode 4, spielerisch gibt's knackig schwere und routinierte Plattform-Action. Auf dem Super Nintendo folgte die grafisch aufwändigere Super-Star-Wars-Trilogie.

Rogue Squadron (1998)



Bei der X-Wing-Serie wurde seriös simuliert, dagegen ist dieser rasante Flug durch die klassische Filmtrilogie eine Actionsause. Als Luke düsen wir auf dem N64 mit Speicheerweiterung über Tatooine oder Hoth und nehmen es mit ganzen Geschwadern auf. Die Einsätze sind knackig. Zwei verbesserte Rogue-Nachfolger erschienen nur für den GameCube.

X-Wing (1993)



Die Stunde des PCs hatte geschlagen: Mit realistischer 3D-Polygongrafik, anspruchsvoller Steuerung und feiner Präsentation landet der Rebellen-Flugsimulator in den Herzen vieler Star-Wars-Fans. An Bord von X-, Y- und A-Wing-Schiffen nehmen wir's in komplexen Missionen mit imperialen Schergen auf. Schwer, aber faszinierend.

X-Wing Alliance (1999)



In seinem letzten PC-Star-Wars-Spiel lässt Larry Holland die Spieler auf den Spuren Han Solos wandeln: Als Händlersohn stolpert man in den galaktischen Konflikt, schließt sich den Rebellen an und sprengt letztlich im Rasenden Falken den zweiten Todesstern. Schicke Grafik, erstklassiges Star-Wars-Feeling und ein famoses Finale – was will man mehr?

Rebel Assault (1993)



Eines dieser »Wie konntet ihr das damals gut finden?«-Spielen. Aber die von CD gestreamte Hintergrundgrafik lässt die eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten bei diesem Rail-Shooter vergessen. Schließlich liegen1993 eine Menge CD-ROM-Laufwerke unter den Weihnachtsbäumen, die nach Spielen lechzen, welche das neue Medium tüchtig ausreizen.

Episode 1: Racer (1999)



Die beste Szene des Films liefert die Grundlage für das beste Spiel zu Episode 1. Mit tausend Sachen schießen Podracer auf N64 und Dreamcast über die Piste, das Tempogefühl wird vom Spiel zur Rennsequenz manierlich eingefangen. Die 25 vielfältigen Strecken enthalten Abzweigungen und Sprungschanzen, Turniermodus und Racer-Tuning sorgen für Kurzweil.

TIE Fighter (1994)



Diese PC-only Fortsetzung beschert nochmal erheblich mehr Spaß als der Vorgänger X-Wing. Besseres Missionsdesign und Feinschliff bei der Bedienung machten den Dienst fürs böse Imperium zum Vergnügen. Aufgehübschte Grafik, stimmungsvoller Soundtrack und satter Kampagnen-Umfang samt interessanterer Verräter-Story runden den Klassiker ab.

Galactic Battlegrounds (2001)



Man nehme die Engine von Age of Empires 2, kreuze sie mit Star Wars und heraus kommt… etwas Merkwürdiges. Ressourcen sammeln und Gebäude errichten passt nicht wirklich zur Lizenz, aber das PC-Echtzeitstrategiespiel ist grundsolide. Hey, wer wollte nicht schon immer eine Wookie-Armee aufbauen? Kleinteilige, aber charmante Sprite-Grafik.

Shadows of the Empire (1996)



Hoth spielen und staunen: So schön haben wir bis dahin noch nie einen Walker eingewickelt! Der Action-Mix von Shadows ist dank brandneuer N64-Power grafisch voll auf der Höhe der Zeit. In den zehn Levels wird gehüpft, gefahren und viel geschossen, Raumschlachten wechseln sich mit Ego-Shooter-Abschnitten ab.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast (2002)



Auf Kyle Katarn ist Verlass: Der Bad Boy unter den Jedi-Helden kann sich gegenüber seinem letzten Spielauftritt nochmals steigern. Raven Software sorgte für kompetente Ego-Shooter-Levels mit kleinen Puzzles, spaßigen Machtkräften und atemberaubenden Lichtschwert-Kämpfen. Steuerung und Grafik beim Einsatz der Jedi-Taschenlampe sind deutlich besser.

Galaxies (2003)



Entwickler von Ultima Online und Everquest machen ein Star-Wars-PC-MMO – das klingt nach einem Rezept für das suchterregendste Spiel der Galaxis. Am Endresultat schieden sich die Geister: Die Welten sind hübsch, das Charaktersystem berücksichtigt auch Handwerkskarrieren. Missionsmangel und PvP-Ungereimtheiten bremsen aber den Spielspaß aus.

Jedi Knight 3: Jedi Academy (2003)



Die Rückkehr des Macht-Shooters schickt Kyle Katarn in Heldenrente und uns stattdessen als Nachwuchs-Jedi ins intergalaktische Abenteuer. Außer einem einzelnen Leuchtsäbel dürfen wir nun auch zwei schwingen – oder gar einen Darth-Maul-Gedächtnis-Laserstab. Dazu gibt's jeweils eigene Spezialmanöver, sodass die Kämpfe wunderbar flutschen.

Knights of the Old Republic (2003)



Das lange Warten auf ein Story-Rollenspiel hat sich gelohnt! Bioware verzichtet auf jegliche Filmanbindung und tobt sich lieber in der Star-Wars-Vergangenheit aus. Das Resultat: tolle neue Charaktere, taktische Gruppenkämpfe, spannende Quests, eine großartige Story-Wendung und die ständige Wahl zwischen heller und dunkler Seite.

Battlefront (2004)



Ganz schön geschickt hat Pandemic die Multiplayer-Erfolgsformel von Batlfefield 1942 auf Star Wars angewandt. In Onlineschlachten mit 32 Spielern Kultvehikel wie AT-AT oder X-Wing zu steuern, ist schon etwas ganz Besonderes. Auch die GamePro-Redaktion lieferte sich seinerzeit über vernetzte Konsolen packende Multiplayergefechte.

Knights of the Old Republic 2 (2005)



Die Fortsetzung des Rollenspiel-Meilensteins entstand nicht bei Bioware, sondern bei Obsidian. Das Grundprinzip der Machtseiten-Wahl samt Taktikkämpfen funktioniert wieder bestens, doch das Spiel wurde nicht ganz fertig, vieles musste herausgeschnitten werden. Erst Jahre später stellt eine Fan-Mod den vermissten Inhalt (auf dem PC) wieder her.

Republic Commando (2005)



Yoda, Ewoks, Jar Jar – Star Wars wird von manchem Zeitgenossen als kindisch empfunden. Doch die grimmige Squad-Action von Republic Commando erinnert eher an Rainbow Six als an Jedi-Volkshochschule. In diesem düsteren Ego-Shooter steuern wir einen ordinären Klon-Krieger, der drei Squad-Mitgliedern an bestimmte Positionen dirigieren kann.

Lego Star Wars (2005)



Das erste Lego-Action-Adventure von Traveller's Tales widmet sich den Film-Episoden 1 bis 3, das originale Star Wars mit Luke und Leia wird erst beim Nachfolger in Legosteine zerlegt. Filmprominenz als slapstickhaftes Spielzeughelden-Ensemble, hinreißend humorvoll gemacht und dank Koopmodus voll familientauglich.

Battlefront 2 (2005)



Der zweite Ausflug an die Sternenfront bringt erstmals richtige Raumschlachten (vorher gab's nur Luftgefechte) und spielbare Jedi statt computergesteuerter Machtmenschen. Das kurz zuvor erschienene Battlefield 2 ist zwar in vielerlei Hinsicht der bessere Multiplayer-Shooter, Star-Wars-Fans fühlen sich hier dennoch wie ein C3PO im Ölbad.

Empire at War (2006)



Command-&-Conquer-Veteranen ist das bis heute überzeugendste Star-Wars-PC-Strategiespiel zu verdanken. Raumschlachten, Bodeneinsätze und strategische Truppenverteilung auf der Galaxiskarte sind spannend, auf langwierige Bauvorhaben wird verzichtet. Dank ausgewogener Einheiten-Balance und solider KI immer noch spielenswert.

The Force Unleashed (2008)



Wenn jemand den schönen Namen Starkiller trägt, ist das schon mal eine prima Voraussetzung für eine Meuchelmörder-Lehrstelle in Darth Vaders Personalabteilung. Mit dem Jedi-Jäger erleben wir effekthascherische Macht-Action. Da surren die Lichtschwerter, knistern die Blitze und fliegen die Gegner. Tolle »dunkle« Atmosphäre mit Filmanspielungen.

The Old Republic (2011)



Beim ersten Star-Wars-MMO Galaxies wurden eiskalt die Server ausgeschaltet, als dieser feine WoW-Verschnitt von Bioware für den PC online ging. Individuelle Storypfade für die einzelnen Klassen weckten KotOR-Erinnerungen und motivierten – bis Stufe 50. Endgame-Schwächen führten zum Abonnenten-Schwund, heute ist's ein prima Free2Play-Spiel.



gegen Boba Fett & Co. »Es war eine Mammutaufgabe für die Programmierer, die quasi fünf unterschiedliche Engines schreiben mussten«, klagte der Projektleiter Mark Haigh-Hutchinson später in einem Making-of-Artikel. »Wir konnten daher auch nicht jeden Aspekt des Spiels so tunen, wie wir's gerne getan hätten.« Das Sternenkriegs-Potpourri spielt sich zudem oft simpel, bereitet Fimfans jedoch große Freude. Übrigens: Der erste Prototyp von Shadows of the Empire basierte auf der Technik von Dark Forces.

Letztlich war Shadows of the Empire aber lediglich eine Merchandise-Aufwärmübung für die erste Prequel-Episode »Die Dunkle Bedrohung«, in deren Richtung sich danach auch die Prioritäten für Spiele-Neuentwicklungen verlagerten. Julian Eggebrecht erinnert sich lachend:»Die Leute aus den internen Entwicklungsabteilungen haben uns belächelt. Die meinten: Oh, die Deutschen müssen noch das alte Star Wars machen. Aber wir arbeiten an Episode 1, das wird so ein guter Film! Die Einstellung war damals: Die Leute sind doch inzwischen gelangweilt von der klassischen Trilogie, von X-Wings und TIE Fightern, das will doch keiner mehr sehen!« Die Filmgeschichte und Jar-Jar Binks sollten sie eines Besseren belehren.

Die Deutschen machen Star Wars

Auch Eggebrecht und seine Kollegen vom deutschen Team Factor 5 waren anderer Auffassung. Sie lagen LucasArts seit Jahren damit in den Ohren, doch mal ein Spiel zum klassischen Star Wars machen zu dürfen. Mit den 16-Bit-Versionen von Turrican und dem Super-Nintendo-Modul Indiana Jones' Greatest Adventures hatten die Kölner Coder ihre Kompetenz bewiesen. An Star Wars durften sie aber erst ran, als LucasArts dringend Spiele brauchte, um einen Vertrag mit Nintendo zu erfüllen. Factor 5 hatte über die Jahre mit 3D-Technologie für eine nie produzierte Fortsetzung des LucasArts-Klassikers Rescue on Fractalus experimentiert, die nun zum Star-Wars-Projekt umfunktioniert wurde. »Anfang 1997 kam jemandem die brillante Idee: Okay, die Deutschen wollen unbedingt ihr Flugspiel machen, sie nölen die ganze Zeit wegen Star Wars und sie haben keinen schlechten Job gemacht mit der PlayStation-Umsetzung von Rebel Assault 2. Lasst es uns einfach riskieren und sie unseren Nintendo-64-Titel für 1998 machen. Und dann benennen wir die ganze Sache noch von Return to Fractalus zu Rogue Squadron um«, fasst Eggebrecht die Entstehungsgeschichte des ersten deutschen Star-Wars-Spiels zusammen. Auch wenn dessen Produktion größtenteils in den USA stattfand, denn Factor 5 war bereits 1996 nach Kalifornien gezogen, um besser mit LucasArts zusammenarbeiten zu können.

Rogue Squadron entpuppte sich schließlich als fliegerisches Gegenstück zu den Simulationen von Larry Holland: einfache Steuerung, kurze, lineare Missionen, unkomplizierter Actionspaß. Obwohl Factor 5 erst beim GameCube-exklusiven Nachfolger Rogue Leader die gewünschten Filmclips verwirklichen durfte, sprüht Rogue Squadron nur so vor Star-Wars-Atmosphäre. In der Rolle von Luke Skywalker ballern wir uns durch Raumschlachten, die mit der klassischen Filmtrilogie verknüpft sind. Es gibt auch eine PC-Umsetzung von Thomas Engel, doch in technischer Hinsicht ist die Nintendo-64-Version besonders bemerkenswert. Factor 5 wollte das letzte Fitzelchen aus der Konsole herausholen und verwendete Tricks wie ein eigenes Texturformat, um scharfe und schnelle 3D-Grafik hinzukriegen – sehr zum Leidwesen von LucasArts' Inhouse-Künstlern.

»Sie hatten technisch keine Ahnung«

»Die Grafiker mussten mit extremen Vorgaben unter unserer Knute arbeiten«, erinnert sich Eggebrecht an die turbulente Entwicklung von Rogue Squadron. »Wir sagten ihnen zum Beispiel: Texturiere doch mal diesen X-Wing nur in grau, dann finden wir schon einen Weg, wie wir die roten Streifen an der Seite auf andere Weise machen. Die sind dann natürlich ausgerastet, weil sie sich in ihrer künstlerischen Freiheit eingeschränkt fühlten. Da kam's schon zu etwas üblen Szenen, wo Leute wie ich den Grafikern vorwarfen, dass sie technisch keine Ahnung hätten, und ähnliche Geschichten.« Der damalige LucasArts-Chef Jack Sorensen sah sich die Dramen relativ entspannt an, denn er wusste, dass solche künstlerischen Spannungen oft genug zu guten Spielen führten. Nach dem enormen

»Ich hab da ein ganz mieses Gefühl«: Die Star-Wars-Flops

Jedi Arena (1983)



Zu Atari-VCS-Zeiten halten sich die Ansprüche an Grafik und Komplexität hardware-bedingt in Grenzen. Doch selten ist die Diskrepanz zwischen dem Versprechen der Werbung und dem eigentlichen Spielgeschehen so eklatant wie hier. Das Jedi-Training entpuppt sich als ödes Pong-Duell, bei dem wir Löcher ins Machtschild des Gegners brutzeln.

Droids (1988)



Gerade mal 13 Folgen lang hält sich 1985/86 die Zeichentrickserie Droids. Lange genug, damit die Lizenz für eine Spielumsetzung in die Fänge der Billigspiel-Schlunze von Mastertronic geraten kann. Das krude Action-Adventure mit R2-D2 und C3PO wird durch eine umständliche Icon-Steuerung zur Qual. Diese Droiden gehören in die Schrottpresse.

Masters of Teräs Käsi (1997)



Der Imperator will sich für die Todesstern-Zerstörung rächen … mit einem ungelenken Prügelspiel! Bei diesem umlautfreudigen Tekken-Klon für die PlayStation-Konsole ist so ziemlich alles Käse. Duelle wie Luke gegen Han machen wenig Sinn, flaue Grafik, schlecht ausbalancierte Charaktere und träge Steuerung sorgen für einen raschen K.O.

Yoda Stories (1997)



Wirre Suche nach Gegenständen mit Minimalgrafik und Zufallskampfsystem. Bei einem solchen Casual-Spiel für Büro-PCs muss man sich wenigstens keine Sorgen um die Produktivität machen. Die zufällig generierten Action-Adventures sind derart langweilig, dass man lieber Spesenabrechnung oder Einkommensteuererklärung bearbeitet.

Die dunkle Bedrohung (1999)



Pünktlich zum US-Kinostart von Episode 1 kann man die Filmhandlung in diesem Action-Adventure durchspielen – ein eher zweifelhaftes Vergnügen. Die für interessante Actionszenen durchaus geeignete (wenn auch nicht sonderlich gelungene) Filmvorlage wird zur uninspirierten Baller-Plattformhüpferei mit oftmals nervigem Leveldesign und langweiliger Inszenierung.

Force Commander (2000)



Okay, wirklich schlecht ist das PC-Echtzeit-Strategiespiel nicht. Wer es aber vernünftig spielen will, kann sich schnell einen komplizierten Mehrfachbruch der Maushand zuziehen. Die dreidimensionalen Star-Wars-Bodenschlachten sind nämlich so unübersichtlich, dass man ständig die Kamera nachjustieren muss und dennoch nie das Gefühl hat, alles zu überblicken.

The Force Unleashed 2 (2010)



Yoda sagt zwar: »Vergessen du musst, was früher du gelernt.« Aber muss das denn auch für Entwickler gelten? Das letzte LucasArts-Spiel kann nicht an den beliebten Vorgänger anknüpfen, The Force Unleashed 2 ist kurz, lieblos, langweilig. Die Story entpuppt sich als überraschungsarme Klon-Schmonzette, der einzige Höhepunkt ist der Kampf gegen einen Giganten, der Rancors frisst.





Im Juni 2004 verwandelte LucasArts einen Wald in Kalifornien in Endor. Menschen in Kostümen und aus Lautsprechern trällernde Geräusche sorgten für eine ungewöhnliche Pressekonferenz. In Zelten waren Computer und Konsolen aufgebaut, um das erste Battlefront anzuspielen.

Verkaufserfolg von Rogue Squadron hatte Factor 5 dann relativ freie Hand bei der Produktion der Nachfolger: »In der Lizenzabteilung wussten sie, dass wir dermaßen große Star-Wars-Fans sind, dass sie uns mehr oder weniger blind vertraut haben, mit der Lizenz schon das Richtige zu machen.«

Das Jahr 1999 sollte mit dem Kinostart von Episode 1: Die dunkle Bedrohung eine neue goldene Star-Wars-Ära einleiten. Doch ähnlich wie der Film enttäuschte auch das gleichnamige Begleitspiel, ein lieblos zusammengeschustertes Action-Adventure. Um einiges besser war das Pod-Rennspiel Episode 1: Racer. LucasArts setzte immer stärker auf die Marke, im Jahr 2002 hatte jede Veröffentlichung etwas mit Star Wars zu tun. Bei der Entwicklungsstrategie setzte man viel auf externe Expertenteams: Ein beliebtes Genre wurde identifiziert und dann ein Studio damit beauftragt, es zu »starwarsisieren«.

Von Battlefield zu Battlefront

Eines dieser neuen Genres, die geradezu nach einer Star-Wars-Variante schrien, war das Online-Action-Schlachtfeld, 2002 vorgemacht von Battlefield 1942. Der Team-Shooter von Dice mischte Kontrollpunkt-Eroberung mit großzügig bemessenen Karten sowie Infanterie- und Vehikel-Wahlfreiheit; die Onlinedynamik machte daraus eine suchterregende Mischung. Es war sicher kein Zufall, dass die Pandemic Studios wenige Monate später mit der Entwicklung eines Internet-Shooters im Star-Wars-Universum begannen, der Teamwork und Vehikelvielfalt betonte. Großer Pluspunkt des letztlich Star Wars: Battlefront getauften Spiels sind bekannte Fahrzeuge und Schauplätze aus beiden Filmtrilogien, die frostige Schlacht um Hoth darf ebenso wenig fehlen wie die Wüstenlandschaft von Tatooine. Die Team-Aufteilung »Rebellen gegen Imperium« (beziehungsweise »Droiden gegen Klonkrieger«, es gibt auch Prequel-Schlachten) ist naheliegend, und neutrale NPC-Fraktionen geben uns die Gelegenheit, auf Ewoks und Gungans zu schießen. Prompt avancierte Battlefront zum bis dahin bestverkauften Star-Wars-Titel.

Pandemic veröffentlichte 2005 noch einen zweiten Teil, wurde dann aber von Electronic Arts übernommen. LucasArts beauftragte das englische Studio Free Radical Design mit der Entwicklung von Star Wars: Battlefront 3, die aber Anfang 2008 aus »finanziellen Gründen« wieder abgebrochen wurde. Und das, obwohl das Spiel laut Steve Ellis von Free Radical »zu 99 Prozent fertig« gewesen sei und »nur noch Bug-Testing« gebraucht habe. Was wirklich dahinter steckt, lässt sich kaum noch rekonstruieren, wir haben dem Thema bereits vor einigen Monaten einen eigenen Artikel gewidmet. Kurzfassung: Das wirtschaftlich kriselnde LucasArts verlor wohl nach einer internen Umstrukturierung den Glauben an das Spiel und stellte die Zahlungen an die Entwickler ein. Zugleich ließ man durchblicken, Battlefront 3 sei in schlechtem Zustand und zu ambitioniert gewesen. Zumindest Letzteres lässt sich kaum leugnen, die gigantischen Schlachtfelder sollten sogar Weltraum- und Bodenkämpfe kombinieren. Man hätte im Hangar eines Sternenzerstörers in einen TIE-Jäger steigen und X-Wings abschießen, dann am Boden landen, dort in einen AT-ST klettern und weiterstapfen können – alles ohne Ladepause. Dass das zumindest schon halbwegs funktionierte, belegen Youtube-Videos aus Prototypen. Doch es half nichts, LucasArts zog den Stecker. Dass es nun dem ebenfalls von EA einverleibten Studio Dice vergönnt ist, Star Wars erneut an die Battlefront zu führen, ist eine Ironie der Geschichte. Schließlich hatten die Schweden vor 13 Jahren mit Battlefield 1942 die Inspiration für diese Serie vorgelegt.



Mit dem Star-Wars-Rollenspiel Knights of the Old Republic setzt Bioware Maßstäbe.

Bioware will in die Vergangenheit

20 Jahre, Dutzende Star-Wars-Spiele – da muss doch mal ein Rollenspiel dabei gewesen sein. Nein, war's nicht, zumindest nicht bis ins Jahr 2003. Erst eine Kooperation mit den Schöpfern von Baldur's Gate beendete diesen Mangelzustand auf beeindruckende Weise, die Bioware-Entwicklung Knights of the Old Republic ist für viele Fans das beste Star-Wars-Spiel überhaupt. Der neue LucasArts-Entwicklungschef Simon Jeffrey brachte 1999 den Ball ins Rollen und musste die Bioware-Studioleitung nicht lange zu einem gemeinsamen Projekt überreden. Ein Spiel zur zweiten Prequel-Episode »Angriff der Klonkrieger« war im Gespräch, aber Bioware entschied sich für ein Szenario, das rund 4.000 Jahre vor den Filmereignissen angesiedelt ist. »Zum einen liegt das weit genug zurück, um viel Freiraum bei der Story zu haben, ohne mit den Ereignissen in den Filmen zu kollidieren«, erklärte der Projektleiter Casey Hudson damals. »Es liegt aber zeitlich nahe genug dran, um eine ziemlich ähnliche Technologiestufe im Spiel zu verwenden.«

Der Handlungsspielraum wurde von Bioware vortrefflich genutzt, um eine packende Story mit hochinteressanten Charakteren zu erzählen – man denke nur an Kampfroboter HK-47 mit seiner Leidenschaft für die Vernichtung biologischer Lebensformen. Es mangelt



Coruscant statt Schlossallee: Bei Star Wars Monopoly (1997) erobert Darth Vader die Galaxis mit Immobiliengeschäften und passt auf, dass der Schmuggler kein Geld von der Bank klaut.

Walk this way: Der AT-AT im Wandel der Jahrzehnte

Es liegt nicht an den guten Ski- und Rodel-Bedingungen, dass Entwickler der Eiswelt Hoth kaum widerstehen können, sondern an den imperialen AT-ATs, im Volksmund »Walker« genannt. Die Stahlkolosse stehen im Mittelpunkt des Angriffs auf die Rebellenbasis, dem dramatischen Auftakt des Films »Das Imperium schlägt zurück«. Kein Wunder, dass sich der Dicke auch durch die interaktive Star-Wars-Geschichte getrampelt hat.

1 1983: Pixel-Monster auf VCS

Unerbittlich stapften AT-ATs schon auf Systemen der Videospiele-Steinzeit. Manchmal blinkt eine verwundbare Stelle auf, gezielte Treffer bringen den Riesen zu Fall.

2 1993: Super Einsatz des Stolperseils

Zehn Jahre später spielt sich die Hoth-Schlacht schon erheblich filmgetreuer. Super Empire Strikes Back für die Konsole Super Nintendo hat auch super 3D-Effekte.

3 1996: Dekoration im Desktop-Adventure

Wie ein rosa Plastikflamingo steht der AT-AT in der Schneelandschaft von Yoda Stories. Nun ja, direkt rosa ist er nicht, aber genauso statisch und nutzlos wie die Gartenzierde.

4 2000: Ja, wo laufen sie denn?

Force Commander ist ein Echtzeitstrategiespiel mit 3D-Grafik und katastrophaler Kamerasteuerung. Lieber einen Sack Flöhe hüten als hier ein Rudel Walker dirigieren.

5 2005: Wo wollen Sie hin mit diesem … Ding?

Walker von außen anschauen ist schön und gut, Walker steuern hingegen unbezahlbar. Vor allem, wenn dabei in Battlefront vorlautes Rebellenpack unter die Stahlfüße gerät.

6 2006: Nicht kleckern, klotzen

Die Klotzigkeit ist beim niedlichen Lego Star Wars 2 besonders stark ausgeprägt, schließlich bestehen sowohl Walker als auch Rebellen-Speeder aus Bausteinen.

7 2015: AT-AT Superstar

Im neuesten Star-Wars-Spiel wird der AT-AT derart geschätzt, dass er einen eigenen Spielmodus namens Walker Assault auf den stählernen Leib geschrieben bekommt.

auch nicht an interessanten Spielmechaniken: Die Wahl zwischen »guten« und »bösen« Entscheidungen bringt unseren Hauptcharakter der hellen oder dunklen Seite der Macht näher, wodurch unterschiedliche Fähigkeiten freigeschaltet werden – da lohnte sich mehrmaliges Durchspielen. Das Kampfsystem kombiniert Heldentrio-Taktik mit an Actionspiele erinnernde 3D-Blickwinkel. Das Akronym KotOR wurde so zum Synonym für Star-Wars-Spielequalität. 2005 erschien noch ein Nachfolger, der von Obsidian entwickelt wurde, dem neuen Studio des ehemaligen Black-Isle-Studiochefs Feargus Urquhart. Bioware war indes schon mit anderen Projekten wie Mass Effect beschäftigt, kehrte aber für eine der teuersten Spieleentwicklungen aller Zeiten zu Star Wars zurück: Das 2011 veröffentlichte Online-Rollenspiel The Old Republic – und das war nicht der erste Versuch, mit Star Wars den MMO-Markt zu erobern.

Das MMO-Sorgenkind

Im Jahr 2000 gab LucasArts nicht nur die Bioware-Produktion Knights of the Old Republic bekannt, sondern verbündete sich auch mit dem (Noch-)Marktführer bei den Online-Rollenspielen. Sony Online Entertainment hatte im Vorjahr Everquest gestartet und war dank vergleichsweise moderner 3D-Grafik und leichterer Zugänglichkeit bald an den Abonnentenzahlen von Ultima Online vorbeigezogen. Von diesem Konkurrenten wurden zahlreiche Entwickler wie Raph Koster abgeworben, um das Mammutprojekt Star Wars Galaxies anzugehen. Nach zahlreichen Verspätungen erschien das MMO 2003, konnte die hohen Erwartungen aber nicht erfüllen. Es mangelte an Spielinhalten und Missionen, dazu kommen merkwürdige Designentscheidungen wie der Verzicht auf NPC-Händler. Und zum Jedi wurde nur, wer vier Bedingungen erfüllte. Klingt simpel? Denkste! Die vier Bedingungen wurden nicht nur für jeden einzelnen Spieler zufällig aus einem riesigen Pool von Möglichkeiten ausgewürfelt, sondern waren auch noch geheim! Nirgendwo stand, was der eigene Held erreichen musste, um Machtkräfte zu erlangen. Einen Berg erklettern? Eine Emote-Geste verwenden? Fünf PvP-Duelle gewinnen, ein bestimmtes Item herstellen? Ein Spieler wurde nicht einmal informiert, wenn er ein Ziel erreicht hatte. Erst, wenn alle vier erfüllt waren, erfuhr man von der eigenen Jedi-Erweckung. Beim nächsten Login.

Diese Mechanik bleibt den Spielern lange verborgen, selbst Teile des Entwicklerteams wussten nicht, wie der Jedi-Aufstieg genau funktioniert. Ganze Forenseiten füllten sich mit wilden Spekulationen. Laut Raph Koster wollte man so verhindern, dass alle Spieler sofort als Lichtschwertschwinger losziehen. Denn die Jedi seien »beliebt und mächtig, in der alten Filmtrilogie aber sehr selten«. Man habe überlegt, sie nur als Nichtspieler-Charaktere auftreten zu lassen, doch »das Team fand das haarsträubend: Ein Star-Wars-Spiel, und man darf kein Jedi sein?«. Koster hegte sogar den Gedanken, die Zeitperiode zu ändern und Galaxies nach den ursprünglichen Kinofilmen anzusiedeln. Dann gäbe


Während eines LucasArts-Besuchs im Februar 2004 studierte unser Autor Heinrich Lenhardt die Auswahl an gebrauchten Raumschiffen.

es ja keine Lehrmeister mehr und man hätte die Machtbegabten weniger mächtig machen können. Das wurde als zu aufwändig verworfen: »Es schüttelt mich, wenn ich an daran denke, welche Freigabeprozesse nötig gewesen wären, um den Deal [mit LucasArts] zu ändern. Abgesehen davon, dass ein Neustart der Entwicklung knifflig gewesen wäre.« Zurückblickend hätte er am liebsten einen »Gehirnfurz« (O-Ton Koster) umgesetzt: »Der Hardcore-Modus von Diablo brachte mich auf eine Idee. Jeder Spieler darf als Jedi starten. Doch wenn er stirbt, dann war's das. Er wäre tot. Permadeath.« Das hätte soweit gehen können, dass Jedi, die Machttricks in Sichtweite imperialer Soldaten oder Spione anwenden, auf der galaktischen Fahndungsliste gelandet wären. Und wenn alle auf sie angesetzten Jäger samt Boba Fett gescheitert wären, hätte sich Darth Vader persönlich der Sache angenommen. »Und man wäre gestorben.« Für die längste Überlebenszeit hätte es Hitlisten geben können, Spieler hätten sogar die Geister ihrer verstorbenen Jedi-Charaktere beschwören und damit angeben dürfen. Doch all das wurde nie umgesetzt, der Permadeath schreckte das Team ab.

Abgeschreckt wurden letztlich auch die Spieler, von der Jedi-Knappheit und vom Hardcore-Spielansatz. Ausgerechnet mit der Massenmarkt-Traumlizenz Star Wars hatte man ein kompliziertes Experten-MMO gemacht. Zwar baut Sony Star Wars: Galaxies 2006 grundlegend um, fügte Jedi als spielbare Klasse und bessere Missionen hinzu, doch zu spät: Blizzard hatte bereits mit World of Warcraft gezeigt, wie man's richtig macht. Kein Wunder, dass sich Bioware dann für sein neues Star-Wars-MMO WoW als Vorbild nahm. The Old Republic beeindruckte mit individuellen Storymissionen für jede Charakterklasse, doch nach Erreichen der Höchststufe gab es viele Anreize, weiterhin eine Monatsgebühr zu entrichten. Womöglich war The Old Republic durch die Orientierung an WoW auch einfach zu – normal. Heute lebt es als Free2Play-Spiel weiter, während die Stecker der Galaxies-Server bereits 2011 gezogen wurden. Übrigens nur fünf Tage vor dem Start von The Old Republic.

Boba Fett war plötzlich weg

Bei LucasArts wurde derweil intern die Axt geschwungen, nach einer Umstrukturierung schrumpft das Studio in den späten 2000ern erheblich. So vergab man zwar weiterhin Sternenkriegs-Lizenzen – etwa an Traveller's Tales, die Macher der enorm beliebten Koop-Klötzchenreihe Lego Star Wars –, brachte selbst aber nur noch ein prominentes Star-Wars-Spiel zustande. Aber was für eines! The Force Unleashed schleuderte uns 2008 als Vader-Azubi Starkiller (ein Name, der dem Schreiber dieser Zeilen eine PC-Player-Nostalgieträne in die Augen treibt) in ein flottes Action-Adventure, in dem wir dank Machtkräften Sturmtruppen wie Püppchen herumschleuderten. Vor allem aber wartete The Force Unleashed mit einer der denkwürdigsten Szenen der Star-Wars-Spielegeschichte auf: Enttäuscht von seinem maskierten Ziehvater riss Starkiller einen leibhaftigen Sternenzerstörer vom Himmel, während er gleichzeitig angreifende TIE Fighter abwehrte – Mach das mal nach, Skywalker! The Force Unleashed erntete zwar durchwachsene Kritiken, verkaufte sich aber so rasant wie kein Kriegder-Sterne-Programm zuvor. Binnen eines Monats wanderte es eine Million Mal über die Ladentheken, insgesamt sogar über sieben Millionen Mal.



Im Oktober 2008 wurde The Old Republic enthüllt. Und zwar in den Lucasfilm-Büros in San Francisco – nur echt mit Yoda-Brunnen.

Das uninspirierte The Force Unleashed 2 konnte 2010 nicht mal ansatzweise an diesen Erfolg anknüpfen und sollte zugleich das letzte LucasArt-Spiel sein: Die interne Spieleentwicklung wurde 2013 nach dem Verkauf der Lucas-Gruppe an Disney gestoppt. Ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, als nach einer Epoche mitunter wahllos wirkender Lizenzdeals (Angry Birds Star Wars, hust) wieder spannende Projekte gediehen. Star Wars 1313 wurde als düsteres Action-Adventure angekündigt, bei dem wir mit dem jungen Boba Fett die Unterwelt von Coruscant aufmischen. Die eindrucksvolle Grafik wurde auf Basis der Unreal Engine 3 entwickelt, die Filmtrickexperten von ILM sollten bei den Spezialeffekten helfen. Die Aussicht, statt eines Machtmenschen mit Laserschwert einen toughen Kopfgeldjäger zu steuern, klang verlockend. Ein weiteres abgebrochenes Projekt nannte sich First Assault, es sollte vermutlich ein Online-Shooter werden, eine Art Machbarkeitsstudie für ein vollwertiges, neues Battlefront – diesmal direkt von LucasArts, das damit wohl beweisen wollte, doch noch gute Spiele entwickeln zu können. Doch zu spät, das Studio wurde geschlossen, die Star-Wars-Lizenz wanderte zu Electronic Arts. Jedoch nicht komplett, die Rechte an Mobil- und Free2Play-Spielen blieben bei Disney, das 2013 den Online-Flugsimulator Attack Squadrons ankündigte – nur um die Entwicklung ein halbes Jahr später wieder abzubrechen.


Eine der besten Szenen der jüngeren Star-Wars-Spielegeschichte: Starkiller reißt in The Force Unleashed einen Sternenzerstörer vom Himmel.

Eine neue Hoffnung

Ob Disney jemals einen Lizenzpartner für das Projekt Star Wars 1313 ausgraben wird, steht in den Sternen – viele der ehemaligen Entwickler arbeiten heute an Mafia 3. Dass es auch in Zukunft neue Star-Wars-Spiele geben wird, ist dagegen keine Frage. Neben einer wachsenden Anzahl von Free2Play-Mobilspielen wie Star Wars: Der Widerstand kommen auch aufwändige Titel auf uns zu. Das neue Battlefront ist der erste Titel im Rahmen eines langjährigen Lizenzvertrags, den Electronic Arts in der Tasche hat. Neben Dice sollen auch die Studios wie Visceral (Dead Space) und Bioware (KotOR) an neuen Star-Wars-Projekten arbeiten. Die Aussichten auf neue aufwändige Action- und Rollenspiele aus einer weit, weit entfernten Galaxis sind also gut. Möge die Macht mit uns sein – und noch für viele Star-Wars-Gänsehautmomente vorm Fernseher sorgen. ‹›

Erhältlich: www.xbox.de • **Preis:** 150 Euro

XBOX ONE ELITE CONTROLLER One

Controller-König

Mit dem Xbox One Elite liefert Microsoft den wohl besten aktuellen Controller ab. Also ein Pflichtkauf für alle? Nicht ganz. Von Tobias Veltin

Satte 150 Euro muss man für den Xbox One Elite Controller auf den Tisch legen. Ganz schön viel Holz, immerhin bekommt man für den gleichen Preis theoretisch auch drei normale Controller. Doch wie so oft bei Luxusartikeln ist der Elite Controller trotz des gesalzenen Preises nur schwer zu bekommen – Microsoft hat die Nachfrage unterschätzt. Wir haben das Luxus-Pad unter die Lupe genommen und sagen, ob es sich lohnt, auf die Jagd nach der raren, elitären Steuereinheit zu gehen.

Mit Täschchen

Schwarz, schick, stabil: Die Verpackung des Elite Controllers lässt schon auf die Qualität des Inhalts schließen. Unter dem Deckel schlummert der Controller samt montierbarer Zubehörteile in einer schwarzen Tragetasche – praktisch, so ist das Pad auch dann gut geschützt, wenn man es zu einem Kumpel mitnehmen will. Auf der Innenseite der Tasche gibt es ein Netzfach für zusätzlichen Stauraum, eine clevere Idee. Außerdem befinden sich in der Verpackung noch Anleitung und Hinweis-Flyer, ein USB-Kabel sowie zwei AA-Batterien. Wir vermissen jedoch ein Play-and-Charge-Kit, das Microsoft für den Preis ruhig noch hätte dazulegen dürfen.

Schwer ist besser

Was zuerst auffällt, wenn man den Controller in die Hand nimmt, ist das Gewicht. Der Elite ist deutlich schwerer als das Standard-Pad und wirkt allein dadurch wertiger. Dieser Eindruck setzt sich bei den verbauten Materialien fort, die leicht gummierte Oberfläche auf der Vorderseite ist matt gehalten und zieht dadurch keine lästigen Fingerabdrücke an, auf der Rückseite sorgen die texturierten Griffe dafür, dass uns der Elite auch mit schweißnassen Händen nicht aus den Händen rutscht. Die Trigger bestehen wie beim normalen Modell aus Plastik, sehen durch das silberne Finish allerdings deutlich hochwertiger aus. Alles in allem ist der Elite exzellent und hochwertig verarbeitet.

Sechs Sticks, zwei Kreuze

Am Button-Layout selbst hat Microsoft glücklicherweise nichts verändert, lässt dem Spieler aber viele Möglichkeiten zur Individualisierung. In der Tragetasche warten zwei zusätzliche Stickpaare sowie ein austauschbares Steuerkreuz auf ihren Einsatz. Die Montage ist kinderleicht, denn dank verbauter Magnete lassen sich die Teile einfach abziehen und klicken problemlos in die richtige Position. Die langen Sticks sind zum Beispiel hervorragend für alle Spiele geeignet, in denen millimetergenaue Eingaben erforderlich sind, außerdem gibt es noch zwei Steuerknüppel mit nach oben gewölbter Oberfläche. Beim Steuerkreuz hat man die Wahl zwischen dem klassischen Vier-Wege-Design und einem Teller mit präzise anwählbaren Diagonaleingaben, der vor allem für Prügelspiel-Fans interessant sein dürfte.



Die frei konfigurierbaren Paddel können mit allen erdenklichen Knopffunktionen belegt werden.



Das Zubehör ist magnetisch und dementsprechend schnell installiert. In der Tragetasche finden alle Teile Platz.

Never change a winning system: An der grundlegenden Button-Anordnung hat Microsoft nichts verändert.

Paddeln mal anders

Komplett neu sind die vier Paddel auf der Rückseite, die sich mit zusätzlichen Funktionen belegen lassen. Die kühlen Metallwippen liegen an Mittel- und Ringfingern, was zunächst ziemlich ungewohnt ist. Wen die Paddel komplett oder in ihrer Position stören, der kann sie einfach abmontieren oder neu anordnen, auch das funktioniert über Magnete. Praktisch: Die Funktion der Paddel lässt sich über einen Doppeldruck auf den Synchronisierungsknopf abschalten. Direkt über den Paddeln sitzen zwei Schalter für die beiden Trigger, damit können wir die Sensitivität der Schultertasten verändern.



Der Elite Controller lässt sich über eine App ganz nach Wunsch anpassen.

Xbox-Accessories-App

Die Belegung der Tasten erfolgt über die Xbox-Accessories-App, die es kostenlos im Xbox One Store zum Download gibt. Damit können wir beliebige Tasten- oder Triggerfunktionen auf die Paddel spiegeln, zum Beispiel »Gas geben« bei Forza oder »Springen« bei Halo. Außerdem erlaubt uns das Programm sogar, die Empfindlichkeit der einzelnen Sticks, die Stärke der Rumble-Motoren oder sogar die Leuchtstärke des Xbox-Logos zu regulieren. Klasse ist auch die Funktion, dass wir die beiden Sticks standardmäßig vertauschen können – so können Shooter-Spieler, die nur mit dieser Konfiguration zurechtkommen, zukünftig auch solche Titel spielen, die den Stick-Tausch standardmäßig gar nicht unterstützen. Für jede Konfiguration können wir ein Profil anlegen, zwei davon lassen sich auf dem Controller speichern und schnell über den Schalter auf der Vorderseite wechseln. Gute Idee: Microsoft bietet auch Standard-Profile für Spiele wie Halo 5: Guardians oder Forza Motorsport 6 an.

Spart Zeit, kein Geld

Im Einsatz macht der Elite Controller eine herausragende Figur. Der Einsatz der Paddel ist in Halo 5: Guardians zu Beginn noch ungewohnt, doch schon nach einigen Mehrspieler-Runden lernen wir die neuen Bedienelemente zu schätzen. Um zu springen oder nachzuladen, müssen wir nun nicht mehr die Daumen von den Sticks nehmen, das spart wertvolle Millisekunden und kann in Feuergefechten einen Vorteil bedeuten. Auch bei Forza Motorsport 6 ist das Schalten mit den Paddeln deutlich komfortabler.

Wer braucht den Elite Controller also? Eigentlich nur Profispieler, die wirkliche Vorteile aus den Paddeln oder den einstellbaren Triggern ziehen. Wer weniger ambitioniert Shooter oder Rennspiele zockt, sollte sich den Kauf entsprechend gut überlegen. Die fantastische Verarbeitung und die vielen Einstellungsmöglichkeiten machen den Elite trotzdem zu einem lohnenden Luxusgegenstand, dessen Kauf letztlich kein Xbox-One-Besitzer bereuen wird. ‹›



Durch die gummierte Oberfläche und die texturierten Griffe liegt der Elite Controller unheimlich gut in der Hand.

Kommentar

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Der Xbox Elite Controller hat mich versaut. Seit ich das Teil zum ersten Mal in der Hand hatte, kann ich kein normales One-Pad mehr anfassen, ohne den eklatanten Unterschied zu bemerken. Das höhere Gewicht ist schlicht perfekt, die Verarbeitung nahezu makellos (ich hätte mir noch etwas mehr Metall gewünscht) und die Anmutung äußerst edel und hochwertig. Dazu kommen die extrem vielfältigen Anpassungsmöglichkeiten, die ich dank der komfortablen App im Nu erledigen kann. An die Paddel muss ich mich noch gewöhnen, richtig begeistert bin ich aber bisher von den einstellbaren Triggern. Damit fühle ich mich in Halo tatsächlich oft so, als wäre ich eine Millisekunde schneller am Abzug. 150 Euro sind natürlich ein happiger Preis, angesichts der Qualität aber in meinen Augen gerade noch so verschmerzbar.

RETRO **Publisher:** Hi-Tech Expressions • **Entwickler:** Beam Software • **System:** SNES • **Erschienen:** 1993

THE HUNT FOR RED OCTOBER SNES

Von Kommunisten, Klischees und Kraken

Zieht euch warm an, wir lassen den Kalten Krieg wieder aufleben. In diesem Shooter kämpfen wir als Überläufer gegen die UdSSR – und zücken dabei die Lightgun und begegnen Seeungeheuern. Von Benjamin Blum

Die guten Amerikaner auf der einen, die bösen Sowjets auf der anderen Seite – diese klischeehafte Sicht des Kalten Krieges ist in der Popkultur der 80er- und frühen 90er-Jahre tief verwurzelt. Auch Schriftsteller Tom Clancy wedelt sinnbildlich mit der US-Flagge, als er 1984 einen Roman veröffentlicht, in dem ein sowjetischer U-Boot-Kommandant zu den Amerikanern überlaufen möchte. »Jagd auf Roter Oktober« heißt das Werk, das 1990 mit Sean Connery als Kommandant Marko Ramius verfilmt wird. Und weil die Film- und Videospielwelt schon damals gut verzahnt sind, gehen Ramius und sein Boot schon bald in Modulschächten auf Tauchstation – zuerst auf dem betagten NES (1990), drei Jahre später auf dem Super Nintendo. Für uns ist das SNES-Spiel damals der erste Tom-Clancy-Titel überhaupt, dem von Rainbow Six über Splinter Cell bis Ghost Recon noch diverse folgen sollen. Die Zutaten sind schon bei Hunt For Red October die gleichen wie heute: viel Action, Schleichelemente und eine gehörige Portion US-Patriotismus. Denn obwohl uns das Spiel lange Zeit nicht die Sowjets, sondern Terroristen und Waffenhändler als Feindbild präsentiert, geht es am Ende um nichts Geringeres, als die kommunistische Partei zu stürzen und der UdSSR die Demokratie zu bringen. Trotz dieses plumpen Plots haben wir Hunt For Red October ins Herz geschlossen – und wollen euch zeigen, warum wir das Actionspiel so mögen.

Schleichfahrt im Feindgebiet

Als Lizenzspiel nimmt es Hunt For Red October mit der Filmvorlage nicht so genau: Auf der Konsole werden in 30 Sekunden mehr Torpedos abgefeuert als in zwei Stunden auf der Kinoleinwand. Im Grunde ist der Titel ein seitlich scrollender Shooter, der sich allerdings in ein paar Punkten von der Genre-Konkurrenz unterscheidet. So hat die Red October nicht nur eine, sondern gleich vier Standardwaffen: Torpedos (die gerade nach vorne zischen) absinkende Bomben sowie Raketen in zwei Varianten – entweder fliegen sie kerzengerade nach oben oder im 45-Grad-Winkel nach vorne. Dieses Arsenal ist auch dringend nötig: Die Einsatzgebiete von der Arktis bis zur Karibik sind von feindlichen U-Booten verseucht, an der Wasseroberfläche warten Kriegskreuzer und in der Luft schwirren Helikopter und Flugzeuge umher. In einem Punkt halten sich die Entwickler des Spiels aber doch ziemlich exakt an die Vorlage, was sich als Glücksgriff erweist: Genau wie auf der Kinoleinwand hat die Red October auch auf dem TV-Bildschirm einen lautlosen Antrieb. Aktivieren wir dieses Feature, können wir förmlich zwischen den feindlichen Schiffen und Geschützen hindurchschleichen – aber nur für eine bestimmte Zeit, da der Treibstoff für den Antrieb begrenzt ist. Abgerundet wird die Technik an Bord durch ausgeklügelte Bomben, die mit


Das Spiel ist schon damals keine Schönheit, bietet aber dennoch hübsche Passagen – zum Beispiel diese Abendsonne, unter deren Licht wir Bohrinseln verteidigen.


Bei einigen Bosskämpfen geht's gegen Ziele an Land. Dabei müssen die Geschütze zerstört werden, weil das U-Boot kaum Ausweichmöglichkeiten hat.


In den Shooter-Sequenzen wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive. Ist der Zusatzcontroller Super Scope zur Hand, spielt sich das Ganze deutlich flotter.


Von drei U-Booten umzingelt, dazu fallen Eisbrocken von der Decke – Hunt For Red October bringt uns immer wieder in knifflige Situationen.


Im finalen Gefecht zerstören wir dieses Schiff und helfen damit, die UdSSR vom Kommunismus zu befreien – so einfach ist das in den 90er Jahren.

einem elektronischen Signal die feindlichen Systeme stören und eine Feuerpause erzwingen – ebenfalls eine gute Möglichkeit, um kampflos vorwärts zu kommen.

Eine Kommunisten-Krake?

Den ganz großen Erinnerungswert bekommt Hunt For Red October aber erst durch einen zusätzlichen Controller: das Nintendo Super Scope. Diese Lightgun sieht aus wie eine Mischung aus Gewehr und Bazooka. Sie kommt zum Einsatz, wenn wir mit unserem U-Boot über in den Levels verteilte Icons fahren und so eine der Shooter-Sequenzen aus der Ego-Perspektive starten. Die sind für ein U-Boot-Szenario zwar ziemlicher Quatsch, denn welcher Kapitän würde auftauchen und auf Hubschrauber und Flugzeuge schießen, machen aber trotzdem Spaß – gerade mit dem Super Scope. Die Sequenzen sind nicht nur simple Bonusrunden, sondern haben auch einen spielerischen Nutzen: Je besser geschossen wird, umso mehr Lebensenergie und Munition gibt es, wenn wir wieder mit unserem U-Boot in die Levels abtauchen. Und gerade die Lebensenergie ist in Hunt For Red October sehr wertvoll, da wir sofort den Game-Over-Bildschirm sehen, wenn unser Schiff einmal zerstört ist. Das macht das Spiel aber keineswegs schwerer als andere – genau genommen ist es sogar eines der leichteren in der 16-Bit-Ära. Denn schon nach wenigen Minuten entwickelt sich ein Spielfluss, in dem man immer besser die passende Munition gegen seine Feinde einsetzt oder sich per Schleichfahrt hinter die feindlichen Linien schlängelt. Am meisten aufpassen müssen wir natürlich bei den Bosskämpfen am Ende der Levels. Dort äschern wir eine Waffenfabrik mit Raketen ein, zerstören eine futuristische Unterwasserstation oder pusten eine Riesenkrake vom Bildschirm. Bei Letzterer fragen wir uns schon damals: Taucht das Ungetüm nur zufällig an dieser Stelle auf – oder handelt es sich sogar um eine Kommunisten-Krake? In jedem Fall hätte Tom Clancy wohl in keiner seiner Storys solch ein Ungetüm auftauchen lassen. Aber das macht Hunt For Red October auf dem Super Nintendo ja erst so richtig charmant.

Der Westen triumphiert – natürlich

Nachdem wir Terroristen besiegt, Ölplattformen beschützt und Waffenhändler entwaffnet haben, weht in der neunten und letzten Mission wieder der eisige Wind des kalten Krieges: Marko Ramius kehrt samt U-Boot und Besatzung in sowjetische Gewässer zurück, um den Kommunisten das Handwerk zu legen. Also bahnen wir uns erneut mit Torpedos einen Weg bis zum Endgegner, der sich als riesiges Kriegsschiff entpuppt, das wir in der abschließenden Shooter-Sequenz zerlegen. Wie genau dieser Kampfeinsatz nun das komplette politische System der UdSSR zum Einsturz bringt, ist uns bis heute schleierhaft. Immerhin wird in der kurzen Missionsbeschreibung erklärt, dass auf sowjetischem Boden demokratische Kräfte am Werk sind, die wir durch unseren Einsatz unterstützen.

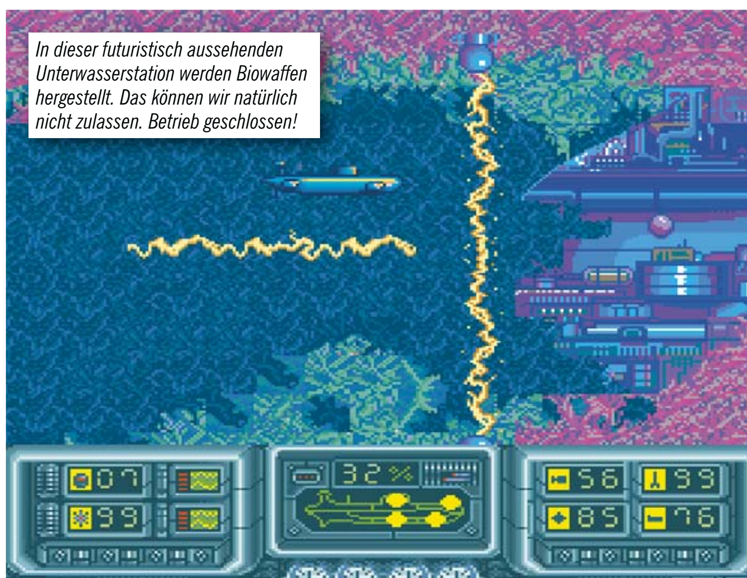
Wuchtige Lichtwumme

Das Super Scope ist ein bemerkenswerter Zusatzcontroller, der auf dem Super Nintendo in Shooter-Sequenzen zum Einsatz kommt. Leider unterstützten nur sehr wenige Spiele der riesigen SNES-Bibliothek diese Lightgun – The Hunt For Red October ist dabei eine der wenigen Ausnahmen. Dort sind in den Levels diverse Bonus-Abschnitte versteckt, in denen wir Hubschrauber und Flugzeuge vom Himmel holen.


Ziemlich üppiges Design: Das Super Scope legt man sich wie eine Mischung aus Gewehr und Bazooka an die Schulter.

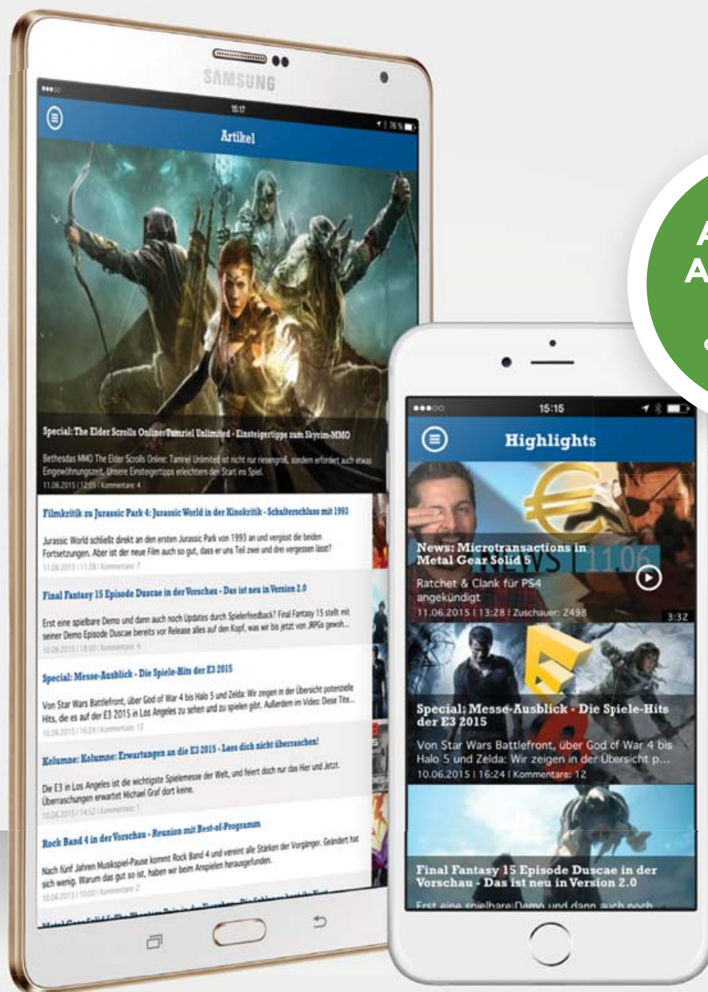
Sei's drum: Am Ende siegen die guten Demokraten gegen die bösen Kommunisten – und da wären wir wieder bei der typischen Schwarz-Weiß-Malerei, die in der Popkultur der 80er- und 90er-Jahre Hochkonjunktur hat. Auch wenn die Feindbilder in Tom-Clancy-Titeln über die Jahre häufiger wechseln, wir manche Schurken wie Suhadi Sadono in Splinter Cell 2 sogar charismatisch finden, ist diese Struktur der Stereotypen bis heute größtenteils gleich – dabei dürften die Spionagegeschichten in der Gegenwart gerne differenzierter ausfallen. Einem Hunt For Red October lasten wir die vielen Klischees dagegen nicht an – die gehören zu den 80er- und frühen 90er-Jahren einfach dazu. ‹›


Ein denkwürdiges Duell: In dieser Unterwasserhöhle wartet eine riesige Krake. Über solche Monster dürfte damals auch Tom Clancy gestaunt haben.


In dieser futuristisch aussehenden Unterwasserstation werden Biowaffen hergestellt. Das können wir natürlich nicht zulassen. Betrieb geschlossen!

GamePro allzeit bereit

Unsere News-App für Tablets und Smartphones hält dich immer auf dem Laufenden über PlayStation, Xbox und Nintendo. Gleich herunterladen!



APPLE & ANDROID
Jetzt downloaden

AKTUELLE VIDEOS

Alle GamePro-Videos und die neuesten Trailer in deiner Hosentasche

RIESIGE DATENBANK

Tausende Spiele getestet und günstig kaufen im Preisvergleich

BESTENS INFORMIERT

Alle News, Artikel und Videos auf Smartphone und Tablet

JETZT DOWNLOADEN

www.gamepro.de/app





GamePro erscheint im Verlag GameStar GmbH, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GamePro Kundenservice, durchgeführt von der ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Next …



1 Just Cause 3 *TEST: In der nächsten Ausgabe dürft ihr euch auf jede Menge explosive Action und Open-World-Schabernack freuen, denn Rico Rodriguez wird sich zum Test einfinden: Just Cause 3 steht vor der Tür.*

2 Rainbow Six: Siege *TEST: Wir klären im Test, ob Ubisofts einstige Elitetruppe mit dem Multiplayer-Taktik-Shooter zu alter Stärke zurückfinden kann oder ob die Jungs von Rainbow Six mittlerweile reif fürs Altersheim sind.*

3 Die Highlights 2016 *SPECIAL: 2015 ist beinahe vorbei – Zeit, in die (nahe) Zukunft zu blicken! Wir präsentieren passend zum Jahresbeginn die Top-Hits, auf die ihr und eure Konsolen euch 2016 freuen dürft.*

4 Religion in Spielen *REPORT: Religion kann ein heißes Eisen sein. Nicht nur im echten Leben. Doch wie gehen eigentlich Spiele mit dem Thema um? Wir beleuchten im Report die Geschichte der Religion in Videospielen.*

GAMEPRO 2/16 erscheint am

5.1.2016

Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

webedia™ GAMEPRO

IMPRESSUM

Verlag: GameStar GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamepro.de
Geschäftsführer: Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur: Heiko Klinge (v.iS.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter: Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht: Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HRB 116 413, USt-ID Nr.: DE 186 676 450
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse: Die GameStar GmbH ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der
Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
Geschäftsführer: Nicolas John
Registergericht: Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

REDAKTION

Redaktion GamePro: Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamepro.de
Managing Director, COO: Frank Maier
Director Sales: Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy: René Heuser
Chefredakteur: Heiko Klinge
Chefredaktion: Michael Graf, Andre Peschke, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager: Yassin Chakhchoukh
Redaktion: Florian Klein (ltd.), Christian Schneider (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Maurice Weber
Director Business Development: Daniel Visarius
Medien-Produktion: Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design: Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -668)
Redaktionsassistenz: Isa Stamp
Lektorat: Anita Thiel
Freie Mitarbeiter: Anita Blockinger, Benjamin Blum, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Henry Ernst, Thorsten Küchler, Patrick Mittler, Stephan Naguschewski Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sebastian Tyzik, Heinrich Lenhardt, Jan Bojaryn
Fotos: Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

ABO SERVICE

Abonnement: Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GamePro Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -247, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamepro.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamepro.de
Jahresbezugspreise: Inland: 60,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 69,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 110,40 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, Kontonummer: 311 704, BLZ: 600 100 70
Vertrieb Handelsauflage: MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de, Web: www.mzv.de
ISS-Nummer: ISSN 1610-6571
Erscheinungsweise: GamePro erscheint monatlich

ANZEIGEN

Anzeigen GamePro: Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner: Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Daniel Schellmann (-732), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise
Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten: Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

„Es war die beste aller Zeiten, es war die schlimmste aller Zeiten, es war das Zeitalter der Weisheit, es war das Zeitalter der Dummheit…“ Charles Dickens, Geschichte aus zwei Städten



Ich betrachte mich gern als analogen Menschen mit digitaler Schnittstelle. Das bedeutet, ich stehe neuen Dingen offen gegenüber, ohne mich blind vereinnahmen zu lassen oder Vergangenes aus den Augen zu verlieren. Und als Journalist beobachte ich natürlich ganz genau, wie sich die Sprache im Lauf der Zeit wandelt. Denn sie ist für mich ein Werkzeug, mit dem man behutsam umgehen sollte.

Mein Denken ist – wie Sprache – analog, hat Abstufungen, Schattierungen, Grauzonen, schwarze Löcher und funktioniert absolut nicht nach dem digitalen Ja/Nein-, An/Aus-, Hoch/Tief-, 0/1-Prinzip. Extreme sind mir in der Sprache wie im echten Leben in jeder Hinsicht zuwider und deswegen möchte ich brechen, wenn ich auf Facebook oder Spiele-Websites Artikel mit Überschriften im Stile von »Wir geben euch 10 Gründe, um Spiel ABC zu hassen« lesen muss.

Zum einen mag ich mir nicht von irgendwem erzählen lassen, warum man dieses und jenes »hassen« sollte. Hass ist so ein starkes Gefühl, das soll wenn dann aus mir selber kommen (tut es ja auch oft genug). Zum anderen lassen diese Clickbait-Sternstunden auch Rückschlüsse auf Können, Kreativität und Geisteshaltung der Verantwortlichen zu. Von der Wahrnehmung der eigenen Zielgruppe gar nicht erst zu reden: Was halten die Macher solcher Überschriften von ihren Lesern, wenn sie glauben, sie damit einfach ködern zu können? Aber darum geht es mir eigentlich gar nicht.

Worum es geht, ist die Verwendung und Bagatellisierung des Wortes »hassen«. Ich weiß nicht, ob es euch aufgefallen ist, aber Hass marschiert montags durch die Straßen unserer Städte, Hass hat vor kurzem das Gesicht Europas vielleicht für immer verändert, Hass erstickt jede Vernunft, Hass grinst uns mit markigen Sprüchen von den Titelseiten der Boulevardblättchen entgegen, Hass macht Menschen zu Werkzeugen, Hass ist leider überall. Auch in Videospielen! Und gerade aus diesem Grunde wären etwas moderatere und vor allem differenziertere Töne anstelle von plattem Rumgetröte mehr als angebracht. Ich weiß zwar nicht, wie ihr das seht, aber für mich sind Videospiele ein Hobby, das in erster Linie Spaß machen soll. Warum sollte ich also Gründe brauchen, ein Spiel zu hassen?
So, damit habe ich für dieses Jahr genug von der Kanzel gepredigt und wünsche euch allen ein schönes, gesundes und verspieltes Weihnachtsfest. Und lasst die anderen Kinder gefälligst auch mal mit euren Sachen spielen!

Love, Peace & Gamerscore!

Euer Henry

PS: Wer sich fragt, warum das Dickens-Zitat über dieser Seite steht: Weil es passt!

ERNST BLEIBEN!
BIS BALD
EUER HENRY